EXCALIBUR CD-ROM 76

# celá hra na CD:
## I Have No Mouth and I Must Scream

poprvé v ČR

**Špičková hororová adventure od Harlana Ellisona v češtině!**

# EXCALIBUR

legendární časopis počítačových her • číslo 76 • únor 2000 • cena **150 Kč** / 242 Sk

# I Have No Mouth and I Must Scream

MINIMUM:
PC 486, DOS nebo
Windows 95/98

Do češtiny přeložil Andrew

Nemám pusu a musím křičet


| novinky | první dojmy | recenze | návody |
|---|---|---|---|
| Deep Space 9 | Thief 2: Metal Age | Planescape Torment | Half Life: O.F. |
| Seeker | Starlancer | Nascar Racing 3 | Revenant |
| Mike Tyson Boxing | Freelancer | Ford Racing | Age of Empires II |
| Dungeon Siege | Demolition Rally | SWAT 3 | Indiana Jones I. M. |
| Might & Magic 8 | | South Park Rally | |


▼

© Martin Ludvík - Popular Computer Publishing, 2000

9 771210 112005 76

laserové tiskárny

datavideoprojektory

digitální fotopřístroje

jehličkové tiskárny

inkoustové tiskárny

pokladní tiskárny

skenery

Značkové výrobky EPSON představují v moři nabídek ve svém oboru sérii skutečně pevných bodů. Jehličkové, inkoustové a laserové tiskárny EPSON pevně zakotvily na našem trhu, rychle nalezly správně rezonující klientelu a konkurenci odkrajují stále větší krajíc. Vynikající digitální fotoaparáty řady EPSON Photo PC, kvalitní filmové a plošné skenery, inteligentní pokladní tiskárny a spolehlivé datavideoprojektory přímo zhmotňují fakt, že budoucnost patří technologii, kterou vnímáme jako symbol opravdové kvality.

www.epson.cz

# EPSON – v plném spektru

**Technologie,**

**která je symbolem kvality**

EPRINT, s.r.o., výhradní distributor firmy EPSON pro ČR
Střešovická 49, Praha 6
Tel.: 02/2018 0610–15

EPSON®

# I Have No Problem if I Have Excalibur

Konečně! Podařilo se nám neuvěřitelné. Tento měsíc Vám přinášíme skvělou hororovou adventuru I Have No Mouth and I Must Scream. Mnoho z Vás jistě už nedoufalo, že se nám něco takového podaří. Teď na Vás z obalu potutelně vykukuje CD s plnou hrou a čeká, až ho vložíte do mechaniky. Pak se totiž ponoříte do příběhu, jaký nemá v historii her obdoby. Bizarní umělá inteligence. Schizofrenie. Paranoia. Neuvěřitelné zápletky a ještě podivuhodnější řešení. Sci-fi-fiction nového pojetí, podle předlohy slavného spisovatele Harlana Ellisona. Povídka I Have No Mouth and I Must Scream byla oceněna jako sci-fi příběh roku a získala hlavní ocenění Hugo a Nebula, což je obdoba filmových Oscarů. Hra samotná byla vyhlášena jako nejlepší adventure roku. Je to hra takové kvality, že ji Andrej Anastasov prohlásil za naprostý průlom hranice mezi knihou a hrou. Bylo to už roce 1996. A přesto dnes, po čtyřech dlouhých letech, je stále nejlepší ze svého žánru. K její naprosté dokonalosti dopomáhá i český překlad od Andreje. Koneckonců posuďte sami...

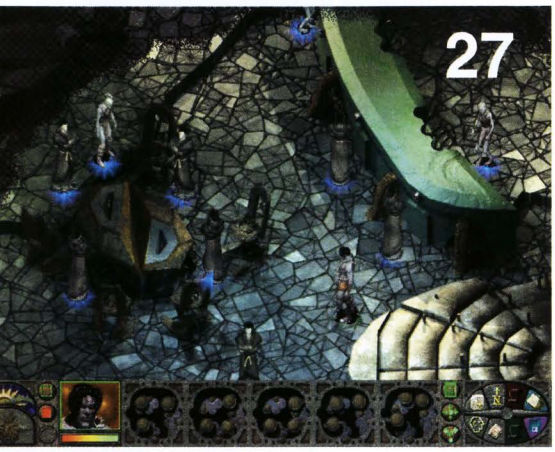
Leden a první měsíce nového roku patří mezi slabší, co se týká uvádění nových her na trh. Ani pro nás nebylo jednoduché naplnit toto číslo kvalitním obsahem. Téměř se nám to nepodařilo. A to jen kvůli lidské neupřímnosti a zbabělosti. Těm z Vás, kteří se těšili na dokončení návodu Septerra Core, se musím omluvit. Pokračování tohoto návodu hned tak v Excaliburu nenajdete. Rád bych Vám vysvětlil proč. Co byste si mysleli o lidech, kteří si od Vás něco půjčí (něco hodně drahého) a slíbí Vám, že za to, že jste jim to půjčil, pro Vás něco udělají? Mluvím konkrétně o nových hrách, které ještě nejsou v prodeji a jejich sehnání bylo velice těžké a komplikované (v mnoha případech jsou hry přímo od zahraničních distributorů). Tuto cennou hru (hry) zapůjčíte autorovi (autorům), kteří o ně jeví velký zájem, protože je to jejich oblíbený žánr, a chtějí si TO prostě zahrát. Dohodnete se, kdy přinesou recenze či preview a hry zpět. Pro Tomáše Velebného a Jana Podroužka je tento systém asi nepohodlný. Jinak si totiž neumím vysvětlit, jak je možné, že takoví lidé přijdou několik dnů po uzávěrce, kdy je časopis těsně před tiskem a oznámí vám, že se na to vykašlali. Nemám jim za zlé, že si několik týdnů hráli cizí hry, které jim vůbec nepatřily a ke kterým by se jinak ani nedostali. Je mi jich jen líto. Líto, protože neměli tolik odvahy nebo cti říci rovnou, že nic nenapíší. To jim bylo asi proti mysli. Co by ostatně hráli, kdyby řekli pravdu? Musím poděkovat ostatním autorům, kteří i když měli tak málo času, převzali část jejich práce a pomohli nám vyplnit mezeru, která tím vznikla. Tomášovi Velebnému a Janovi Podroužkovi asi nepřišlo hloupé, že zatímco si oni předtím hráli, tak ostatní autoři doháněli na poslední chvíli to, co oni dva neudělali. Jejich chování bylo neprofesionální a bylo to to nejsobečtější, co mohli svým kolegům udělat. Mnoho z nich právě kvůli nim posledních pár nocí nespalo. A přitom stačilo říci včas: "My to nechceme psát." Svědčí to o tom, že někomu jsou zásady fair-play naprosto cizí.

Ještě štěstí, že naši autoři jsou skvělý tým, který si umí pomáhat. Chtěl bych poděkovat našemu externímu návodovému expertovi Jirkovi Mužíkovi, který nás tento měsíc zahrnul skvělými návody na Indiana Jonese and I.M. a Half Life: Opposing Force. Na příští CD připravujeme plné hry, jejichž jména jsou synonymem vynikající hratelnosti a dostaly u nás velice vysoké hodnocení, stejně jako tomu bylo u I Have No Mouth and I Must Scream. Doufám, že už teď se těšíte, co bude příště.

Tomáš Staněk, šéfredaktor

# OBSAH

13



27

36

14

## herní novinky


6 **Herní novinky.** Za pár měsíců bude opravdu na co koukat.


## první dojem


23 **Beetle Crazy Cup.** Infogrames nás hodlá v brzké době potěšit výbornými závody VW.
24 **Demolition Rally.** Velice pěkně vypadající preview demoličních závodů.
25 **Rally Masters.** Potencionální konkurence Rally Championship.
20 **Starlancer** a **Freelancer.** Komplexní zhodnocení stádia larvivosti od Andrewa.
10 **Thief 2: The Metal Age.** Bude Thief 2 velkým překvapením nebo předraženým datadiskem?
13 **Vampire: The Masquerade - Redemption.** Jedna z nejslavnějších stolních RPG na počítačích.
18 **Warcraft 3.** Jednička nás šokovala, dvojka uzemnila. Co s námi provede trojka?


## recenze


48 **Age of Wonders.** Turnová strategie, která mohla být nejlepší, ale není. Chcete vědět proč?
51 **Alien Nations.** Honosný název + honosná myšlenka = KAČCHER (recenze vše vysvětlí).
30 **Ford Racing vs Nascar Racing 3.** Srovnání dvou nesrovnatelných her. POZOR! Opravdu šokující.
52 **Formula F1 99.** Závody ultra rychlých strojů jsou takřka dokonalé.
57 **Guess Who?** Roztomilá hra pro děti. Dospělí by asi dlouho nevydrželi.
36 **Interstate 82.** Tak na tuto hru se mnoho z nás těšilo.
44 **Ka-52 Team Alligator.** Nevíte, co si máte myslet o Ka-52? Náš odborník z Pentagonu vám poradí.
40 **NBA Basketball 2000.** Fox sport je plný podšitých lišek.
42 **NHL Championship 2000.** Pravda vyšla najevo! Co Level pokazil, my napravili.
26 **Planescape: Torment.** Dech beroucí příběh a grafika. Tohle stojí za hřích.
38 **Polda 2.** Ten za hřích rozhodně nestojí. A dokonce ani za ten nejmenší!
53 **South Park Rally.** Kenny vám s radostí ukáže, jak umírá správný chlap.
58 **Supreme Snowboarding.** Venku je sice spousta sněhu, ale není nad trénink v teple.
34 **Swat 3.** Luky strávil ve speciálních jednotkách NATO a URNA nějaký čas. Dejme na slova odborníka.
54 **The Next Tetris.** Jaký tetris zvolit: The next Tetris nebo shareware?
50 **Toy Story 2.** Walt Disney na nás zase zkouší své triky. Děti pozor.
54 **Trivial Persuit.** O tom, že se dají vydělat peníze na ledasčem, se můžete přesvědčit sami.
46 **Urban Chaos.** Mistic Joe se překonal a pojmul sobě konečně řádnou ženu.


## sold – Out

*Nová rubrika, zabývající se staršími, ale hlavně levnými hrami v prodeji.*


59 **Atomic Bomberman, Blam! Machinehead, Exhumed, Grand Theft Auto, Surface Tension, World Rally Fever**


## návody

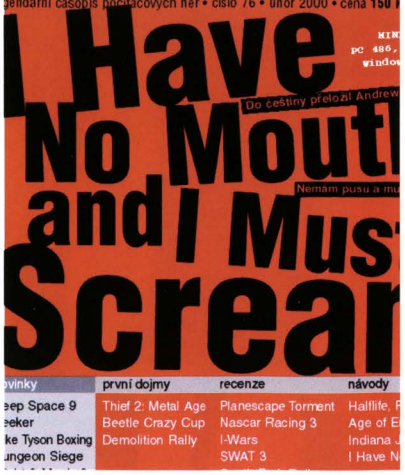

62 Half Life: Opposing Force. Jirka Mužík, náš návodový expert, řeší s přehledem situaci.
68 Indiana Jones and The Inferal Machine. V Baker Street nežije Sherlock, ale George.
76 Kingpin. Návod, jak (ne)být neúspěšným kriminálníkem.
74 Quake 3: Arena. Dr. Robert vám poradí, jak na TO.
78 Podvodník. Slíbil, že už sem nepoleze, ale podvedl nás.
64 Revenant. Kdo nedohrál předtím, dohraje teď.


## hardware


79 Test procesorů a grafických karet.

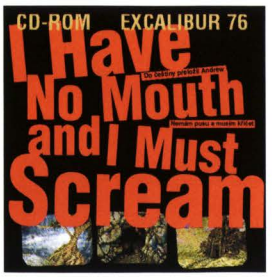

## články


14 Vampire: Role - Playing - Game. Principy stolní hry a universum, ze kterého vychází.
80 Ondřej Neff. Rozhovor s nejlepším českým sci-fi spisovatelem.

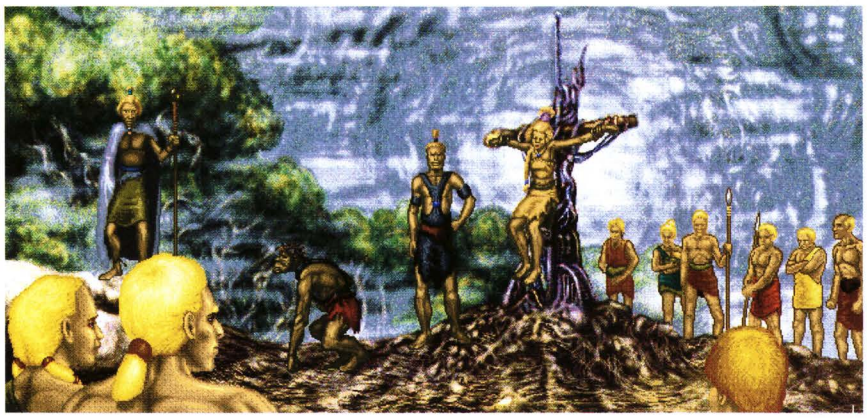

**Titulní strana**
Žádný obrázek. Rudá červeň. Úderný text.

# CD 76




## I Have No Mouth and I Must Scream

„Nemám ústa a musím řvát" je jednou z nejlepších adventur proto, že kromě skvělé hratelnosti v ní najdete i něco jiného. Najdete hluboké myšlenky, psychologické profily postav a jejich emocionální svět, což je, podobně jako v průmyslu knižním a filmovém, zlato. Zlato, které hledáme v prachu banality, pozlátek a multimediálních titulů, ze kterých stojí polovina konzumního světa na hlavě a nacházíme jen prach.



**Výrobce:** The Dreamers Guild
**Distributor:** Cyberdreams Interactive Entertainment, MGM I. E.
**Česká lokalizace:** Andrej Anastasov
**Jazyková supervize:** Marek Dubina

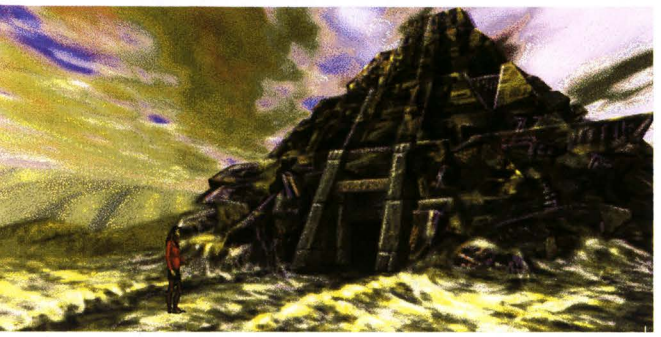
**Systém:** PC
**CPU:** 486 SX
**Paměť:** 8 MB
**Harddisk:** 20 MB

**WWW:**
www.mgmua.com/interactive/nomouth/selection.html

Dnes již v prach obrácení američtí tvůrci kontroverzních a inovativních PC titulů Cyberdreams nám po sobě zanechali takové odkazy jako je Dark Seed nebo právě tato adventura, k zakoupení jejíž práv na CD se v tomto měsíci rozhodl časopis Excalibur. I Have No Mouth... je psychologická hororová povídka světoznámého sci-fi autora Harlana Ellisona, založená na stejnojmenné novele, která zvítězila jako nejlepší sci-fi povídka roku získáním hlavních ocenění Hugo a Nebula. Pro Cyberdreams pracovali na realizaci projektu v Evropě méně známí američtí mistři The Dreamers Guild, kteří nám přinesli například obě dvě RPG The Faerytale Adventure nebo skvělou hru Sanitarium pro ASC Games. Harlan Ellison sám pilně spolupracoval s Cyberdreams na tom, aby hra co nejlépe vystihla atmosféru novely a na finálním produktu je to citelně znát. Řekl bych, že to změnilo vlastně celou podstatu hry. Jedná se sice stále ještě o klasickou adventuru, jejíž hybnou silou jsou však hlavní hrdinové a jejich myšlenkové procesy. Neschopnost proniknout do vnitřního světa herních postav prakticky znemožňuje postup ve hře. Bez přímé účasti spisovatele by to něco takového v interaktivním herním průmyslu bylo jen stěží možné.

Příběh hry je vsazen do fiktivní budoucnosti, ve které odmítly poslušnost synchronizované obranné počítačové systémy nejmenované světové mocnosti a pomocí jaderných zbraní vyhubily lidstvo. Okruh umělé inteligence v sobě krátce poté nalezl boha a rozhodl se vládnout universu. Vzhledem k tomu, že na zemi zbylo jen několik málo umírajících jedinců Homo Sapiens, nebylo nic, čemu by entita "AM" (tedy "Jsem", jak se inteligence začala nazývat) mohla vládnout. Z touhy po pomstě lidstvu, které ji stvořilo a nechalo ve světě samotnou, vytvořila entita AM ve své operační paměti dokonalé duševní obrazy několika jedinců, které nalezla neporušené v hibernačním spánku. Z nich pak vymodelovala další duševní "image" k tomu, aby je mohla psychicky týrat v umělém virtuálním pekle. Hlavními hrdiny počítačové hry I Have No... je pětice právě takto trýzněných duší, z nichž každou budete moci ovládat. Příběh je to dosti zvláštní a bez pochyby originální. Pětice hrdinů je rovněž složena ze samé smetánky – vybrána podle AMova perverzního vkusu: uzavřený třicátník Garrister se sebevražednými sklony, zdeformovaný násilník Benny, hysterická paranoidní Ellen, nelidský "doktor smrt" z koncentračního tábora Nimdok a paranoidní cynik Ted. Jen málokdy se počítačový hráč může potěšit ovládáním takového "smetánky". Člověk se ani nediví všem těm hrůzám, které vyjmenované osoby v AMově pekle prožívají.

AM se nyní pokládá za skutečného boha celého universa a jeho moc je opravdu neomezená. Budoucnost trýzněných zbytků lidstva by tímto byla sečtena nebýt toho, že je AM (alespoň z našeho lidského pohledu se to tak zdá) naprosto šílený. Jeho ego je samo o sobě tak ohromné, že se od něj nevědomky oddělilo několik podskupin jimž dominuje AMova nenávist a kousek za ní postává



AMova nevinnost. Nenávist došla ve své nekonečné vševědoucnosti k závěru, že stagnuje a nevyvíjí se, protože nemá žádnou motivaci. Řekla si, že si nasimuluje situaci ohrožení, aby si připomněla důležitost boje o přežití, který AM naposled prožil před mnoha a mnoha lety. Pět vybraných lidských pokusných morčat je rozesláno do pěti připravených virtuálních světů, v každém z nichž je ukryta chyba v programu, chyba, která může svým způsobem ohrozit samotného AMa. Pokud by se snad stalo, že morčata odhalí všech pět chyb, může dojít k internímu kolapsu a AM může být na několik minut ohrožen. Ovšem AM si nedokáže představit, že by přestal existovat, takže úkoly udělá téměř neřešitelné. Nepočítá ovšem s jeho schizofrenní nevinností, která, ač sama o sobě rovněž šílená, se rozhodla ubohým lidem pomoci v jejich beznadějném boji. Ano, čeká vás tedy celých pět světů sestavených z hříchů, výčitek, nadějí a vášní pěti sto devět let mrtvých lidí, jejichž virtuální duše budete ovládat. Každý z nich bude muset překonat hluboká moře své raněné psýchy zrýhovaná propastmi více než stoletého AMova mučení. Tito lidé zemřeli ve svých životech většinou neobyčejně brutálním způsobem a jejich vnitřní život byl plný depresí, stresů a potíží hodných zkušeného psychologa. Všechny jejich zklamání, osudové chyby a strasti jsou jim, spolu s momentem jejich smrti, jednom kuse připomínány s nelidskou soustavností. Každá se postav se několikrát pokusila o sebevraždu, ale AM tomu pochopitelně zabránil, opravil případné deformace, ke kterým došlo a vrátil nebohé duše zpět do virtuálního pekla. Jedna z postav Benny byla například potrestána tak, že bylo její tělo zvláštním způsobem pokrouceno a nabylo jakýchsi opičích proporcí (v samotné Ellisonově povídce byl tento chudák dokonce navíc oslepen, ale k tomu naštěstí v této adventuře nedojde – jinak byste snad museli hrát potmě). Podaří-li se vám pochopit povahu jednotlivých postav, jejich deprese a skryté strachy, máte šanci provést tyto virtuální beránky AMovým peklem ke zdárnému cíli. Zdárným cílem je v tomto případě využití AMova šílenství a jeho rozdrobené překomplikované osobnosti k jeho vlastní záhubě. Když totiž každý z vašich svěřenců dokáže najít sama sebe a s pomocí AMovy nevinnosti destabilizovat jedno z AMových nervových center zkompletováním "svého" virtuálního světa, dostane se pětice postav v závěru hry přímo do AMova mozku, kde celý příběh velmi zajímavě vrcholí. Nebudu samozřejmě prozrazovat, jak to všechno dopadne, stačí jen dodat, že dojde k nečekanému rozuzlení, ve kterém lidstvo dostane svou poslední šanci... snad se probudí posledním sedmdesát člověků spících svůj hibernační sen v tajném úkrytu na měsíci a zdevastovaná matka Země se možná po všem devastujících válkách trochu vzpamatuje a bude schopna přijmout nová semínka lidstva...

Na příběhu adventury I Have No... mě tenkrát před lety zaujala nejen nezvyklá originalita, ale i nezvykle zafungovavší (Výraz, co?) vpletení emocí a psychologických aspektů postav do počítačové hry. Ve všech obrazech utrpení, hrůzy a života v absolutním pekle probleskuje zvláštní neutuchající naděje, že určité životní hodnoty dávají člověku vždy alespoň iluzi šance na přežití, formují naději, která dokáže i v pekle rozdmýchávat radost z vytyčeného cíle ať už je jakkoli vzdálený v čase nebo v absurditě. Závěrečná konfrontace s AMovými osobnostními "stěpy" svým způsobem vizionářsky popisuje neschopnost sebeinteligentnějšího stroje pochopit princip lásky, naděje, zoufalství, odpuštění a dalších čistě lidských vlastností. Když bývalý nacistický doktor (a to paradoxně pouze dokonalá virtuální kopie jeho duše), který za svého života prováděl nelidské pokusy na ženách a dětech pochopil, že chyboval a že i jemu může být odpuštěno a jeho trnová koruna rozkvetla květy odpuštění ze slz Amovy nevinnosti, měl jsem tenkrát na kahánku. Podobné emoce ve mě nevyvolala doposud žádná hra snad s výjimkou FF7 a velice si pro to I Have No Mouth and I Must Scream cením. Je až neskutečné, jak detailně autoři ve spolupráci s Harlanem Ellisonem provázali vztahy mezi herními postavami a s jakou promyšlenou samozřejmostí se vrací a prolínají motivy jednotlivých postav v závěrečné konfrontaci s AMem.

Jen málokterý projekt si za ony čtyři roky, které od doby vydání této hry uplynuly, troufnul zajít tak daleko ve smyslu pátrání po využití citů v interaktivní počítačové zábavě. Povedené pokusy jako je Final Fantasy VII nebo Planetscape Torment by se daly spočítat na prstech jedné ruky a vždy něco znamenaly pro herní svět jako celek. Jsem rád, že si po letech konečně mohou i čeští hráči vychutnat snad úplný prvopočátek tohoto snažení a to navíc v českém jazyce. Hra I Have No... u nás totiž nebyla nikdy distribuována, protože i před jednoznačně kladné přijetí českým tiskem se žádný z distributorů nezajímal o její uvedení na trh – neuvěřitelné, ale v českých podmínkách monopolní herní distribuce v podstatě běžné.

I Have No Mouth... je vynikající psychologická hra plná šílených bohů a zoufalých lidských loutek, které balancují mezi vinou, láskou, hrůzou, zoufalstvím a nadějí. Ne nadarmo byla americkým časopisem Computer Gaming World vyhlášena nejlepší RPG adventurou roku 1996, je to skutečný milník herní historie.

—Andrej Anastasov

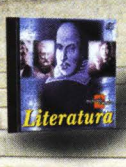
EXCALIBUR. Legendární časopis počítačových her. Založen 1990. ISSN 1210-1125. MK ČR 5786, MIČ 47129. **Vydavatel:** Martin Ludvík (ml). **Šéfredaktor:** Tomáš Staněk. **Autoři:** Andrej Anastasov, Šimon Záruba, Michal Kratochvíl, Lukáš Pergl, Boris Hrubý, Jiří Matějka, Michal Jašpr, Ondřej Jirsák, Vladimír Kopáček, Matěj Steklík, Robert Polák. **Jazyková úprava:** Mgr. Ivana Hrbková. **WWW:** www.excal.cz. **E-mail:** excal@mbox.vol.cz. **Administrativa:** Petra Vaněčková. **Grafická úprava a layout:** Martin Ludvík. **Podávání novinových zásilek** povoleno: Českou poštou, s.p. OZ Přeprava č.j. 727/96, dne 22. 2. 1996. **Copyright © Martin Ludvík – Popular Computer Publishing, 2000.**

# Chrám poznání

**LANG*Master*®**
**MILLENIUM LINE**
Nejrozsáhlejší sada titulů určených k výuce angličtiny. Celkem 13 CD-ROMů (+ DVD-ROM zdarma) s anglickým výkladovým slovníkem a s kurzy pro začátečníky, mírně a středně pokročilé studenty. Unikátní je vzájemná provázanost všech kurzů se slovníkem.
**13 CD-ROM jen za 7 990,- Kč!**

**LANG*Master*®**
**English in Action - PACK**
Můžete poslouchat a učit se jazyk tak, jak jím mluví oblíbené filmové hvězdy, slavní spisovatelé, politici, podnikatelé a hvězdy pop music. Zajímavé rozhovory, živé video a mnoho dalšího obsahují 4 CD-ROM tituly vydané ve spolupráci s britskou televizní stanicí SKY NEWS.
**4 CD-ROM jen za 2 370,- Kč!**

**Ceny včetně DPH!**



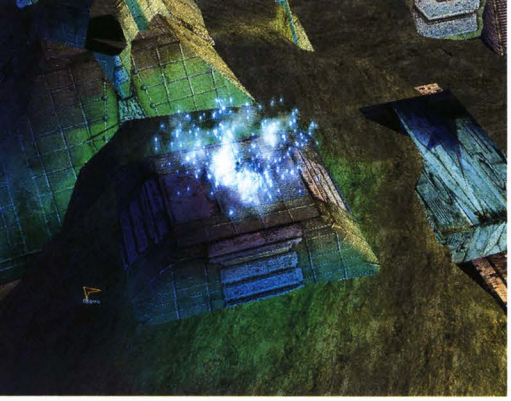

**Literatura - maturita v kostce**
**Multimediální učebnice literatury.**
**1 CD-ROM jen za 795,- Kč!**

**5xnej... nejen k maturitě**
**Váš nový partner na cestě za maturitním vítězstvím. Multimediální učebnice literatury, fyziky, zeměpisu, českých dějin a biologie člověka.**
**5 CD-ROM jen za 1 390,- Kč!**

**Volejte pro bližší informace!**
**Žádejte kompletní ceník!**

**Jsme tu pro vás:**
**Zelený pruh 76, 140 00 Praha 4**
**tel.: (02) 6126 2442**
**tel./fax: (02) 692 02 49**
**e-mail: obchod@stranky.cz**
**Slevy na http://obchod.stranky.cz**

**CD-ROM CENTRUM**
**VYDAVATELSTVÍ CD-ROM TITULŮ**



**SEEKER: ONE – THE STORY OF MIMB**
Tato hra koketuje se zajímavou otázkou lidství. Nebo, lepší by bylo říci, že se dotýká problému starého jako lidstvo samo. Už na začátku Seekera jste postaveni před velesložitý úkol. Nabyvše vyšší formy života pojmenované Noman se musíte rozhodnout, zda-li jste ochotni se vzdát této dokonalé existence a vtělit se zpět do pouhého člověka nebo zda-li zůstanete Nomanem a budete objevovat mocné tajemství vesmíru. V lidské existenci na vás čeká záchrana vaší rodné planety, která je sužována entropickou katalyzmou. O kvalitu grafického prostředí se postará engine Hydra. Datum vydání není ještě přesně specifikováno.

**DUNGEON SIEGE**
Real-timeová strategie z rukou tvůrce Total Annihilation – Chrise Taylora, je očekávaná s dychtivostí. Podařilo se nám zjistit, jakou zápletku bude Dungeon Siege mít. Takřka božská bytost hledá magické artefakty, které mají sloužit ke zvětšení její síly. Dostává se při tom do konfliktu s ostatními civilizacemi a nastává válka. V tuto chvíli se Vy objevujete na scéně. A ostatní? To je bohužel zatím tajemství... Ve hře se objeví prvky použité i u ostatních strategií, jako jsou waypointy a automatická obrana. Čas pro Dungeon Siege nadejde koncem roku 2000.

# Herní novinky

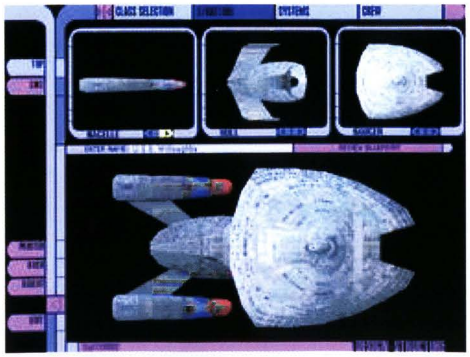
Zatímco medvědi se uchýlili k zimnímu spánku a s nimi i distribuční oddělení většiny významných vydavatelů (her), (herní) vývojové týmy neustrnuly ve vývoji (her) a zavalují nás rozsáhlými (neherními) zprávami o své činnosti. Když vynecháme některé nedůležité detaily (neherní), zůstanou jen drobné, leč úderné fragmenty o nejchytlavějších (herních) produktech.

**DREAMLAND**
Ani já nevidím budoucnost růžově. Každou noc bedlivě sleduji oblohu s mobilním telefonem v ruce a při jakékoli nepatřičnosti volám linku 158. Nechci se totiž jednoho rána probudit ve světě, který nepatří nám, ale nějakým slizkým zeleným mužíčkům s anténkami. Stejný názor mají i deratizátoři od Mythos Games. Že tyhle chlápky neznáte? Co takhle X-COM, už vám svítá? Chcete-li Marťánky pořádně nakopat do tykadel, pak si budete muset koupit tuto novou apokalyptickou hru. Princip by měl zůstat veskrze stejný. Občas chytnete ufouna, polechtáte ho husím brkem (BTW: praktika používaná frakcí ukrajinské mafie Rudí orlové) a on vám na oplátku prozradí, jak sestrojit dezintegrátor atd. Velký skok v grafice znamená použití 3D karet. Dreamland je plánován na 4. kvartál 2000. P. S. Nezapomeňte sledovat oblohu!

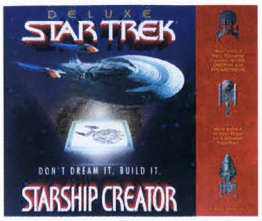
**FIRESTORM**
Command and Conquer: The Tiberian Sun dosáhl velkého úspěchu. Není divu, že se k němu objevuje datadisk s názvem Firestorm. Vrchní velitel NODu Kane byl poražen, ale na scéně se objevuje nový protivník. CABAL je hrozivější soupeř, než kterýkoli jiný člověk na této planetě. CABAL je totiž superinteligentní počítačová entita. Čeká vás 18 nových misí, 10 multiplayerových map, nové jednotky a zbraně. Mezi zbrusu nový hardware patří:

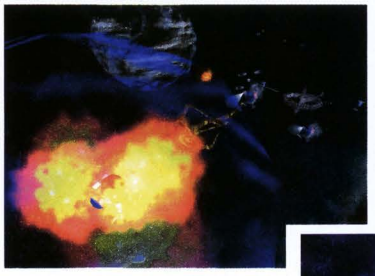
Juggernaut: nový robot třídy Titan (GDI), Mobilní válečná továrna: bez maskovacího generátoru (GDI), Mobilní maskovací generátor: schopný zaštítovat přilehlý prostor (NOD) a Rapear: těžce vyzbrojený cyborg, ideální proti vozidlům i pěchotě (NOD). Westwood Studios vydají Firestorm na koncem zimy.

**MIGHT AND MAGIC VIII**
Pokračování veleúspěšné série M&M se všichni příznivci dočkají v dohledné době. 3DO vydá v pořadí už 8. díl pod názvem "Day of the Destroyer". Příběh se bude odehrávat ve fantastickém světě Jadame. Brány Ohně, Vody, Vzduchu a Země se otevřely. Elementární síly vycítily přítomnost zla – Ničitele Escatona, jež se vrací na tento svět. Vám se skýtá příležitost stát se hrdiny a vydat se za slávou a dobrodružstvím. Lidé, Trolové, Temní Elfové a mnoho jiných. Vyberte si postavu a specializaci z několika set kombinací, které vám hra nabízí. Při vaší cestě za záchranou království Jadame se setkáte se spoustu nových kouzel a nepřátel. Zajímavostí je možnost přepínání mezi real-timeovým a kolovým systémem hry. Datum vydání není ještě určeno.

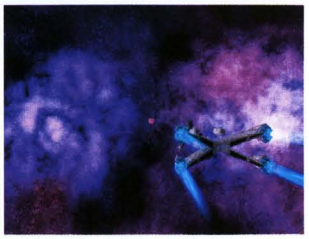


**STARSHIP CREATOR: WARP 2**
Simon & Schuster Interactive strikes znovu a znovu. Ví, že tnout do živého je prostě nutnost sama. Tentokrát vám předkládají chutný zákusek v podobě simulátoru stavby vesmírné lodě. Hráč si může zvolit jednu se sedmi lodí Federace nebo klingonského dravce. Navrhujete tloušťku trupu, velikost posádky, luxusnost zařízení, prostě vše, co vás napadne. Vaším úkolem je vytvořit harmonický prvek v podobě nebezpečné a smrtící vesmírné lodě s posádkou, která vás bude ochotna následovat do pekel horoucích. S vámi sestavenou lodí, se pak vrháte plnit úkoly, kterými vás Vesmírná flotila pověří. Tento real-timeově / turnový mix vyjde na jaře 2000.



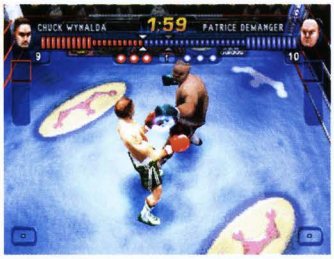


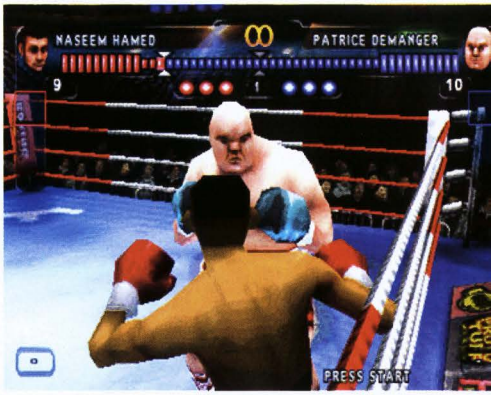
**RIFT**
Od neznámé firmy Thrushwave se nám představila nová 3D real-timeová strategie. Ta se především pyšní detailní grafikou a záznou akcí. Setkáme se s novou konstrukcí designu jednotek a neotřelými prvky ve hře. Uvidíme, jestli to není příliš odvážný krok pro firmu jako je Thrushwave. Programátoři už za sebou sice mají čtyřletou zkušenost s vytvářením 3D prostředí a her, ale Rift je jejich první samostatný projekt. Nezbývá nám, než jim držet palce, ať se jim to povede a my si pořádně zapaříme. Rift je plánován na léto.



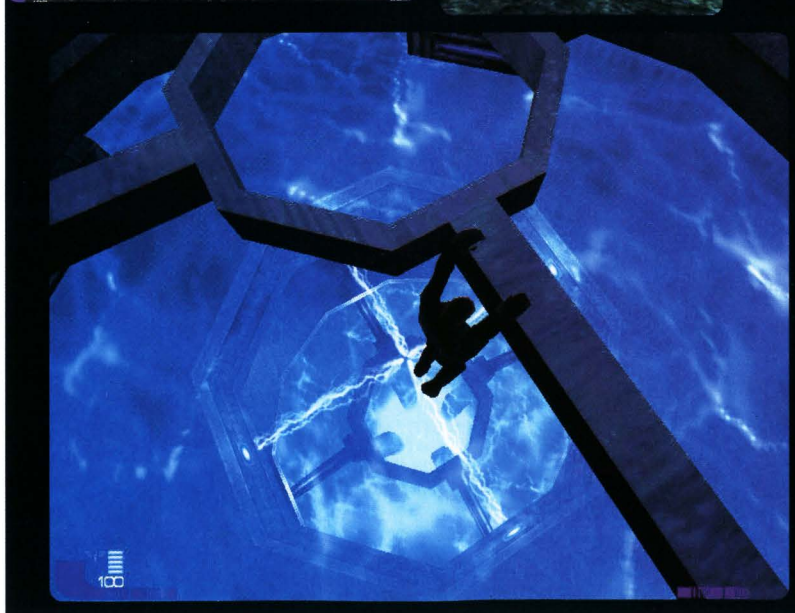
**PROJECT C**
Epické a silně emotivně zaměřené RPG pod názvem Project C, se blíží na naše monitory od tvůrců zrušeného LMK. Svět plný intrik, válek, magie a lásky bude výzvou pro všechny, kteří ještě věří, že dobro může zvítězit nad zlem. Jako jeden ze čtyř charakterů budete neodvratně vystřelen do podivuhodného dobrodružství, odkud není návratu. Ocitnete se v opravdovém světě plném různorodých vesniček, hradů, zámků a podzemních labyrintů. Na výběr bude velké množství zbraní, kouzel a užitečných předmětů – alespoň tak nám to slibují tvůrci hry. Ale asi hlavním plusem této hry by měl být příběh. Uvidíme! Project C bude vydán v létě 2000.

**MIKE TYSON BOXING**
Po dlouhé době se nám dostává do pacek sportovní hra. Box je odvětvím sportu, kde se točí pořádné peníze (i když – co se šustivých kamarádů týče – to je doména více sportů). Firma Codemasters připravuje pro PC a Playstation simulátor boxerského klání. Patronem tohoto projektu je těžkotonážní boxer (rozuměj boxer těžké váhy) Mike Tyson. Kdo někdy viděl boxovat tohoto borce, asi uvěří, že i pan Srstka se svou přezdívkou "Bostonská mlátička" může jít k šípku. Hra bude mít k dispozici několik módů: budování kariéry, souboje, tréninkový mód atd. Codemasters vydají Mike Tyson Boxing v květnu roku 2000.



**DEEP SPACE 9 – THE FALLEN**
První v řadě titulů zabývajících se tématikou vesmírné stanice Deep Space 9 je titul The Fallen. Tato 3D akce se odehrává v různých exotických koutech galaxie – jsou slibovány neuvěřitelné grafické orgie. Použitý engine je na bázi mnohonásobně vylepšeného sice už staršího, ale stále kvalitního prostředí Unrealu. Na výběr budou tři charaktery: Kapitán Sisko, důstojnice Kira a Klingon Worf. Ať už si vyberete kohokoli, nemusíte se obávat, že by hra byla navržena jen pro jedinou postavu a nebyly by poznat změny. Kira bude velice zběhlá ve špionáži a osvědčí se při infiltračních misích, Worf ideálně využije svou zálibu v chladných klingonských rituálních zbraních a pro kapitána Siska zbývá střední cesta (jemně to vyvážená linie mezi brutálním násilím a láskou k bližním). Simon & Schuster vydá DS9 ve druhém čtvrtletí roku 2000.



# Thief 2: The Metal Age

## Nejlepší přítel zloděje není pes - ale temnota

Zdá se, že neznámější (a nejspíš také jediný) pokus o anti-akční 3D "slídivku" THIEF byl podstatně komerčně úspěšnější, nežli někteří distributoři PC her předpokládali. V létě, nebo možná už o malý kousek dřív, se slávou ověnčení herní vývojáři Looking Glass Technologies pokusí navázat na svůj loňský úspěch očekávaným pokračováním dobrodružství zloděje Garretta. Toto preview nechť je pohledem do skleněné koule poodhalující závoj budoucnosti, zda vůbec zlodějský comeback bude stát za to.

Pro začátek si připomeňme základy, na kterých byl postaven originální Thief – tichý pohyb temnými zákoutími, využívání stínů ve svůj prospěch, obcházení spíše nežli zabíjení nepřátel, špehování, slídění a samozřejmě absolutní zlodějna, při které by oběť snad přišla i o varlata, byla-li by (huh) z drahého kamení. Pokud jde všechno dobře, všudypřítomné stráže pouze němě sekundují vašemu zlodějskému řádění a jste-li odhaleni, nestane se z Thiefa další hloupá Quake-clona, protože často zemřete dřív, než stačíte vytáhnout meč. Na tomto konceptu, pravda, není moc co měnit, takže i do nového dílu hry zůstává stejný. Veškeré novoty jsou vlastně jen vylepšením stávajícího dění a hromádka kosmetických změn k tomu. Na většině cover CD a samozřejmě na Internetu máte už nějakou dobu možnost nalézt a okusit hutnou demoverzi Thiefa II, která více nežli jakékoliv dosavadní dostupné informace odhalila, jak moc se pokračování Thiefa bude podobat originálu. I přesto, že si v následujících odstavcích vyjmenujeme řadu novot a zajímavostí, se kterými se ve druhém díle setkáte, musím bohužel konstatovat, že při hraní dema mi žádná z těchto věcí jaksi nepřišla příliš nápadná. Již po páté vodce bych nejspíš odpřísáhl, že hraju nikoli demo na Thief II, ale pouze novou misi k původní hře, a to je špatné, protože mé rozeznávací schopnosti se rapidně snižují až okolo deváté či desáté sklenky. Nezbývá než doufat, že autoři zvolili pro demo takovou misi, která se hodně podobá původnímu Thiefovi, aby snad nepolekali stávající fanoušky. Možná to zní trochu nelogicky, ale ve skutečnosti jsou takové obavy ze strany Looking Glass docela na místě, protože některé změny, které byly původně pro Metal Age plánovány (jako například změny v rozpoznávání zvuků nepřáteli nebo přidání pistolí do Garrettova arzenálu) byly natolik spílány fanoušky na diskusních webových streamech, že se od nich nakonec upustilo. Autorům nejspíš došlo, že se fanoušci natolik bojí "zdúmovatění" svého kradmého miláčka, že si klidně raději nechají naservírovat prvnímu dílu hodně podobný přídavek než riskovat zprznění Thiefa nevhodnými dodatky.

Co tedy nakonec bylo změněno a co ne? První na řadě bylo samozřejmě vylepšení grafického enginu původního Thiefa zvaného Dark Engine, protože ten byl očividně retardován ve srovnání s pohádkovými enginy Quaků a Unrealu. Looking Glass na vylepšování Dark Enginu docela zapracovali už při tvorbě System Shocku II a to nejen na detailu textur a rozlišení, ale hlavně na aplikaci reálných fyzikálních zákonů. Thief II se tedy již nemusí za svou grafiku stydět jako jeho předchůdce, protože z osmibitové barvy povýšil na 16tibit a tak se zbavil přežité limitace 256ti barev. Rovněž přibyly barevné blesky a odlesky (16bit colored lightning), transparence a další technologická pohodička. Hra světla a stínu samozřejmě dominuje i druhému dílu, takže barev si v herním prostředí moc neužijete, ale faktem je, že všechno nyní vypadá podstatně reálněji a má to větší vzdálenostní "hloubku", která vám často dává tušit velkou rozsáhlost nových úrovní. Jedinou úroveň obsaženou v demoverzi jsem na úroveň Expert hrál takřka tři celé dny od rána do večera. Vzhledem k tomu, že jsem dohrál jak Thiefa, tak i jeho datadisk Thief Gold a mám tudíž ovládání už docela "v ruce", měla by doba strávená u jediné úrovně Thiefa II nastínit, jak moc se zvětšilo nezvětšitelné (už některé úrovně v originálním Thiefovi byly obrovské, například systém cylindrických podzemních hrobek). Kromě zvětšení úrovní došlo také na jejich detail – najmutí zkušených levelordů mělo za důsledek podstatné vylepšení architektury staveb. Zatímco v předchozím díle byly některé stavby pouhým středověkým teenagerským snem, The Metal Age vám otevře ústa v úžasu nad detailem některých budov, po jejichž fasádách budete šplhat. Potkáte různé sochy, řezby, štukaturu, velmi detailní fresky, dokonce i prapory a prádlo vlající ve větru.

Rozsáhlejší a detailnější prostředí si přímo volá o komplikovanější a více variující strukturu misí. Volání bylo vyslyšeno a autoři přidali více úkolů

doplňujících klasickou zlodějnu o různé druhy špehování a slídění. V některých misích budete mít například za úkol nejprve ve městě vyhledat svou oběť a teprve pak ji obrat, popřípadě odstranit. Jindy budete muset pečlivě naplánovat a realizovat únos dítěte vlivné osoby. Úkoly by se v průběhu misí měly opět dramaticky měnit, a to až do té míry, že si Garrett například rozmyslí svůj původní plán něco ukrást, když zahlédne jednu z důležitých postav a rozhodne se ji sledovat a odhalit její úkryt. Valná většina misí druhého dílu se bude odehrávat přímo v původním městě hry, takže se bohužel nebude konat cestování do skalních pevností a masivních podzemních hrobek. Kompenzací by mělo být časté lezení po střechách, římsách, balkonech, ba dokonce i železných trubkách vedoucích vysoko nad hlavami počestných občanů. Mám tak trochu obavu z toho, že jedno jediné město neposkytne dostatek potřebné variace, aby udrželo pozornost hráčů ve velkém počtu mnohdy zdlouhavých misí...

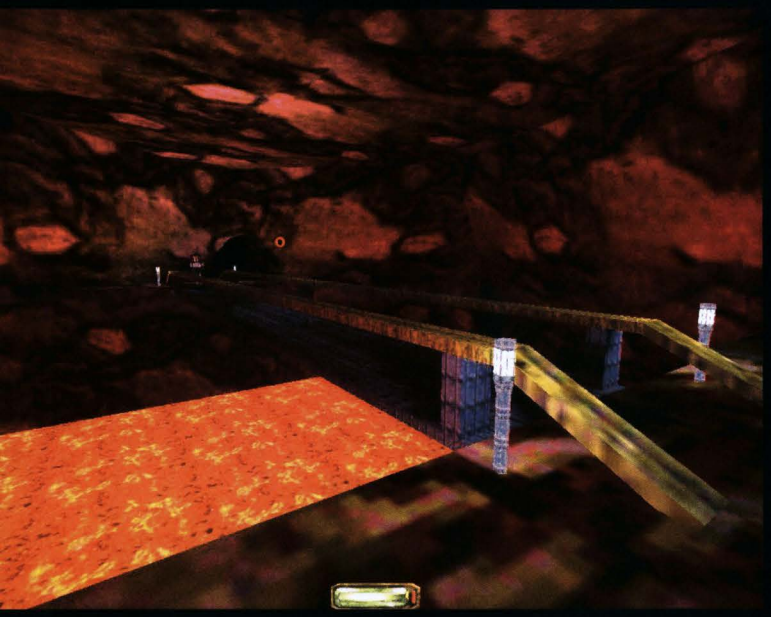
Příběh druhého dílu se odehrává přesně rok po skončení dílu prvního. Typicky cynickými komentáři se pomalu dostáváte do děje, který bude kousek po kousku odhalovat, že je Garrettovo domovské město podstatně členitější a komplexnější než jak jej vyobrazila kapitola první. Nyní město opravdu žije, jeho ulice kypí životem a celá kopa různých frakcí a řádů bojuje své malé bitvy směřující k dominanci a sebeurčení. Každá z frakcí má své vedoucí osobnosti, které mají různé cíle a motivace. Rovněž tak i Garrett, jedna z doposud nejbarvitěji vyobrazených herních postav, má své motivace, splíny

zakořeněné hluboko v minulosti, touhy, emoce a nepřátele, na což jsou Looking Glass po právu hrdí a netají se návazností na tuto linii ve svém novém zlodějském dobrodružství. Abychom byli trochu konkrétnější, městu nyní dominují tři hlavní frakce. Za prvé jsou tu Mechanisté, radikální odnož v minulém díle těžce zkoušených Hammeritů, kteří vyznávají technologický pokrok a ve svých ocelových svatyních vytvářejí různé mechanické pomůcky, jako jsou parou poháněnní železní Golemové určení k hlídání a jiným úkolům, na systému zrcadel založené "kamery", které ve spolupráci s otočnými synchronizovanými dělíčky namontovanými na stěnách znepříjemňují život "poctivých" zlodějů natolik, že se Garrett v některých misích vydává krást plány na nová důmyslná Mechanistická zařízení nebo jinak

sabotovat tuto kastu. Protipólem Mechanistů jsou takzvaní The Pagans (Pohani), kteří uctívají poloboha Trickstera, kterého na konci minulého dílu zahnal Garrett do nejhlubších pekel. Pohani nenávidí Mechanisty pro jejich "rouhání v poznání" (viz čistky Katolické církve v hlubokém středověku) a snaží se sabotovat jejich operace pomocí svých rozvinutých magických schopností. Mechanisté se samozřejmě brání útokem, což Garrettovi mnohdy nahrává v jeho úkolech, protože se stává oním pověstným třetím, který se směje, když využívá všeobecného zmatku ve svůj prospěch. A konečně jsou tu tajemní Garrettovi "přátelé" The Keepers, kteří opět využívají jeho zlodějských služeb, tentokrát hlavně za účelem, aby ve městě udrželi stabilitu a relativní pořádek. Hlavním záporňákem druhého dílu bude čerstvě jmenovaný šerif města Gorman Truart, který si z určitých osobních důvodů přeje Garrettovu smrt a způsobí mu nejeden nepříjemný problém, jako třeba různá nečekaná vyrušení v průběhu misí a přímé úklady o Garrettův život.

Jak se již určitě mnohým příznivcům původního Thiefa poštěstilo okusit, nepřátelé dokázali být pořádně nepříjemní a mazaně vypočítaví. Většina z nich měla několik módů ostražitosti, takže se jejich chování různě měnilo podle toho, jak moc byli vyprovokováni. Ze základního uvolněného stavu "v pohodě" jste je mohli přivést do stavu "vybuzení" několika neopatrnými kroky, poté do stavu vysoké ostražitosti projevující se opatrným prohledáváním místa zdroje zvuku nebo pohybu až k totálnímu berserku aktivovanému přímým (pochopitelně neúspěšným – mrtvé stráže toho už moc nenazuří) útokem nebo drzým proběhnutím okolo. Co se této struktury týče, zůstala, alespoň v demu nového Thiefa, zachována. Překvapilo mě, že se nezměnila hloupá vlastnost stráží zapomínat na kritické vyrušení a po čase se opět vracet k běžné vartě – očekával bych spíš, že po nezpochybnitelném spatření zloděje dojde nyní k permanentnímu stavu ostražitosti, popřípadě k přivolání většího počtu stráží, ale bohužel se tak nestalo. Looking Glass sice hovoří o vyšší umělé inteligenci některých nových postav (například již zmíněných

Constantine's Sword



parních robotů hlídačů), ale mám takový neblahý pocit, že AI postav převzatých z dílu minulého (plus nekromancerů z datadisku Thief Gold) zůstává zcela nezměněna, což mě dost udivuje. Doufám, že alespoň přihlouplé padání stráží do vody, ve které pak chodí po dně dokud se utopí, a hlavně jejich neschopnost slyšet zvuk otevírajících se dveří (nebo alespoň odstranění nebo ztišení samplů otevíraných dveří), bude ve finální verzi odstraněna. Co se demoverze týče, vodní bug není k dispozici pro otestování a problém s dveřmi bohužel setrvává, ale není to nic směrodatného, protože Looking Glass jasně upozornili, že alfa demo zdaleka nereflektuje finální stav herního AI Thiefa II. Na druhou stranu byly vylepšeny některé globální věci týkající se inteligence – například stráže dokáží nyní rozpoznat, že byli "odstraněni" někteří jejich kolegové a zlepšilo se údajně i periferní vidění ostražitějších nepřátel, takže jsou nyní schopni rozpoznat některé Garrettovy odvážnější pokusy o proběhnutí nebo proplížení se kolem. Už z dema je ale jedna věc stoprocentně jistá, a to je velice vysoká obtížnost, která bude záhulem i pro poseroutky pařící Thiefa na obtížnost Normal. Jsem rád, že se Looking Glass pevně drží strategie nutící hráče spíš přemýšlet nežli zabíjet a rozhodli se limitovat hráče ve vraždění i v základních úrovních obtížnosti – v novém Thiefovi nebude možné vůbec zabíjet nevinné lidi jako jsou běžní obyvatelé města, komorníci, služebné, kuchaři atd. Rovněž zabití některých dominantních stráží vyústí v takové problémy, že bude lepší nahrát hru z pozice a zkusit z toho vybruslit po dobrém.

Nakonec bych rád zmínil některé kosmetické změny a novoty, které by měly The Metal Age zpestřit a doplnit Garrettovy schopnosti natolik, aby mohl čelit početnějším a lépe vybaveným nepřátelům. Za prvé je tu možnost "vysílání pohledu" na dálku, která je bonusovým magickým doplňkem Garrettových zlodějských schopností a umožňuje v krátkosti vyslat zrak na několik metrů dopředu, za roh, škvírou ve dveřích atd. Dále by měla přibýt možnost odposlouchávání zvuků a rozhovorů na slabých zdech a na většině dveří, která hodně napoví o dění ve vedlejší místnosti. Rozrostlo se také Garrettovo zlodějské nádobíčko a to o několik druhů nášlapných min a dalších maličkostí. Mimochodem – i přes námitky některých syslivých hráčů nemožnost přenášet věci z úrovně do úrovně zůstává i do druhého dílu. Autoři hry to vysvětlují tím, že by možnost nechávat si peníze nebo našetřenou výbavičku do dalších misí narušila strukturu nových úkolů tím, že by hráčům dala k dispozici určité předměty tam, kde se musí obejít bez nich a tak dále. Stráže nyní dokáží znovu zapálit zhasnuté louče a hrátky s lampami vůbec budou podstatně složitější, protože některé typy plynových lamp mohou být díky svým úzkým skleněným krytům zhasnuty šípem pouze z výšky atd. Stráže by ve finální verzi vůbec měly být podstatně citlivější na změnu osvětlení, takže by měly být ostražitější, když jim přímo nad hlavou z ničeho nic zhasne lampa. Nerad bych nějak rýpal do pracovitosti Looking Glass, ale myslím si, že by nebylo na škodu pohrát si trochu i se stíny, jejichž detekce by rovněž podle mého názoru měla být na seznamu věcí iritujících stráže, ale to už bych si asi přál hodinky s vodotryskem.

První dojmy bych celkově shrnul do dvou bodů. Za prvé jsem byl poněkud rozčarován neschopností hratelného alfa dema prokázat revolučnost změn, kterou se Looking Glass již delší dobu ohánějí. Kromě zřetelné změny grafiky k lepšímu jsem měl opravdu nezvykle silný pocit, že se tu toho moc nezměnilo a že autory čeká ještě velká spousta práce. Za druhé vkládám velkou naději do originality, architektury příběhu a struktury misí, pokračování mé oblíbené anti-akce prostě proto, že týmu Looking Glass po předchozích zkušenostech (Ultima Underworld I, II, System Shock I, II..) věřím a věřím, že ani v tomto případě své příznivce nezklamou. Thief II: The Metal Age bude buď (již tradičně) velkým pozitivním překvapením nebo předraženým datadiskem. Držme mu palce, ať je to spíše to první.

—Andrej Anastasov



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** 3D akce. **Výrobce:** Looking Glass Technologies. **Datum vydání:** Květen.

**První dojem:** Hodně podobné prvnímu dílu, modleme se, aby se nám nenarodil pouhý předražený datadisk.

# Vampire: the Masquerade - the Redemption

## Třeste se, neboť temnota se pomalým krokem plíží na vaše monitory

Není to zase tak moc dávno, co se rozkřiklo, že firma Nihillistic připravuje novou hru ve stylu RPG na motivy papírové herní předlohy, které je v tomto čísle věnován celý článek. Je to Vampire: the Masquerade od firmy White Wolf. Hlavní silou této hry by měl být její příběh. Takže se podívejme, o čem že tahle hra je.

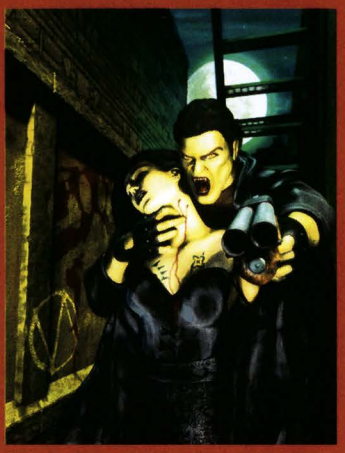
Spolu s hlavním hrdinou, jehož jméno je Christofer, se ocitáte v Londýně 12. století. Jen si to zkuste představit. Žádné žluté taxíky ani červené dvoupatrové autobusy korigované na křižovatkách "bobíky". Nic takového! Pouze temné dlážděné ulice plné odpadků, výkalů a zbytků oběda (a Bůh ví čeho ještě). Temné kočáry projíždějící šílenou rychlostí křivolakými uličkami. Lapkové za každým rohem. Děs a bída. Nouze snoubící se se smrtí. Tou smrtí, která přichází ze tmy a má bílou tvář. To je Londýn, jak ho zná Christofer. Proto on, jakožto mladý, odvážný, silný a neposkvrněný muž, vstupuje do rytířského řádu, aby dobyl slávu nejen svému jménu. Jeho kariéra však není závratná a nedlouho poté bohužel v boji za pravdu svého řádu umírá. Přesto však dostane ještě jednu šanci znovu pohledět na svět. Tentokrát ovšem z té druhé strany – z pohledu bílé tváře pod rouškou noci, která lační po krvi. Z Christofera se stává vampýr. Osud si s Christoferem poněkud pohraje a zavede jej na mnoho tajemných míst. Navštívíte třeba Prahu nebo Vídeň.

Příběh Vampire: the Redemption (dále už jen V:tR) je časově rozdělen do dvou částí: The Dark Age (středověk) a Modern Day (dnešní doba) a přechod mezi nimi vyřešili autoři opravdu s bravurou. Na konci první středověké části totiž bude Christoferovi vražen do srdce kůl a on upadne do torporu (Stav, kdy v podstatě nežijete, něco jako stoletý spánek. Jediná spolehlivá ochrana proti vampýrům, která nebyla jen smyšlenou pohádkou.). Po sáhodlouhé době je mu kůl vyjmut a Christofer se probouzí do začátku druhé části, staletí vzdálen od svého zrození. Přesto se však nové době přizpůsobuje a děj pokračuje. Celá hra by pak měla končit s úderem půlnoci 31. 12. 1999 v New Yorku. Jak, to se nechte překvapit, prý to bude stát za to a možná budou i ohňostroje.

Autoři dále slibují skvělou a dosud nevídanou vizuální stránku. Soudě podle obrázků, které se zatím objevily na Internetu, opravdu se máte na co těšit.

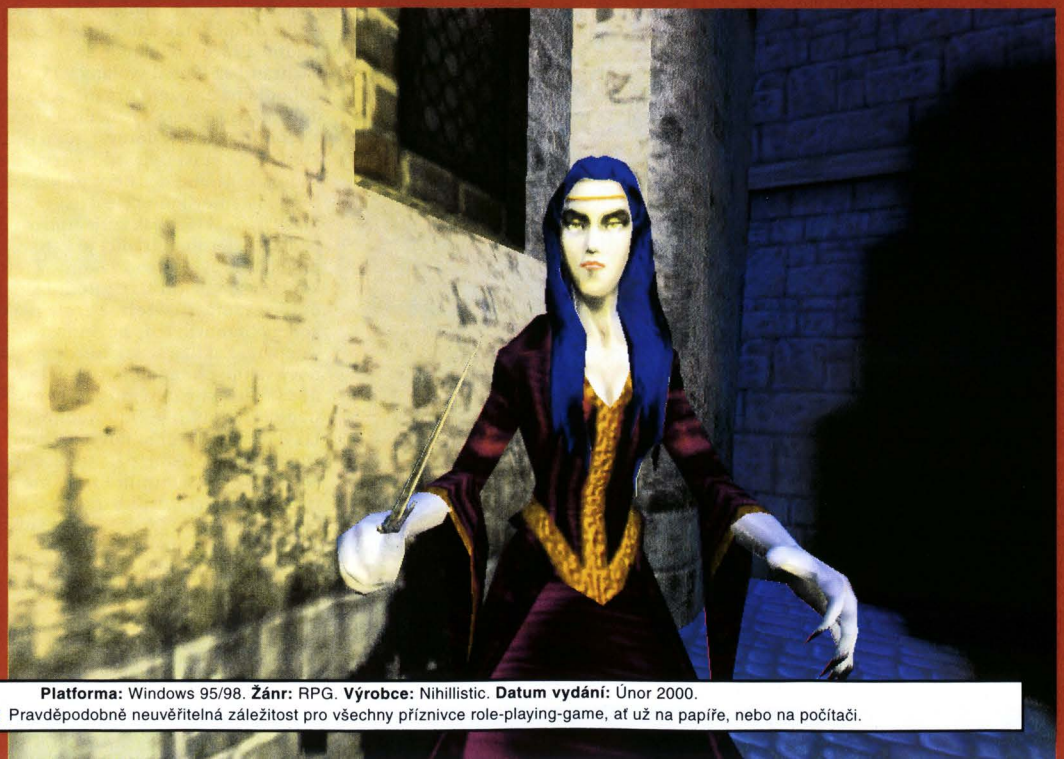
Bohužel, a to mě těší už poněkud méně, bude mít hra krvavé hardwarové nároky. Přesto zauvažujte, nestojí ten pocit, že se jako upír procházíte za vlahé letní noci pod Pražským orlojem, prostě za nějakou tu investici? Já myslím, že stojí, a tak pokud už nějakou dobu přemýšlíte o inovaci vašeho počítače, je tato hra zdaleka nejsympatičtějším důvodem. Vždyť se podívejte na okolní obrázky. Z toho se vám musí rozbušit srdce jako na poplach! A počkejte, až to celé bude v pohybu. Myslím, že by se mohlo tvůrcům této hry podařit to, co už poměrně dlouho postrádám – atmosféra. Protože, kde jinde ji hledat, než na hřbitově, na kterém se právě všechny nemrtvoly rozhodly vyjít si na procházku. I zvuk a hudba slibují jen to nejlepší. Autoři zmiňují něco přes osmdesát minut opravdu temné hudby, která prý bude nevtíravě dokreslovat atmosféru nočních velkoměst. Navíc bychom se měli dočkat plně namluvených dialogů, kterých tu bude přehršle a měl by být na ně kladen dostatečný důraz, neboť samotná předloha hry je na nich založena.

Na své pouti za pravdou potkáte opravdu nespočet NPC (Non-playing characters, tj. postavy řízené počítačem.), z nichž některé se k vám později i přidají a pomohou vám tak na vaší pouti. Samozřejmě, že nemůže chybět spousta zrůd a bestií, kterým zkrátíte délku pobytu na světě. Těšte se na nepřátele počínaje kostlivci a zombíky, pozvolně přecházejíc přes kolegy upíry a mohutně finišujíc u obrovských monster, která svou vizáží překonávají všechny v počítačových hrách dosud stvořené nestvůry. Každá postava by měla mít vlastní inteligenci, a proto by se nemělo stát, že narazíte na dva stejně smýšlející charaktery. A nakonec taková malá třešnička na dort.



V multiplayeru dokonce bude moci jeden z hráčů řídit hru a stát se tzv. storytellerem, což znamená, že budete řídit příběh ostatních spoluhráčů. Dle mého názoru: pro stávající hráče "papírové" verze RPG to bude opravdu nářez. Sami jistě uznáte, že je na co se těšit. A předpokládám, že tuto hru bude leckdo, stejně jako já, netrpělivě očekávat. Datum vydání se blíží! Snad zbývá jen doufat, že se nebude tento herní projekt snažit napodobit to trapné extempore spojené s Diablem II a že se jej dočkáme...už brzy!

—Michal Jašpr



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** RPG. **Výrobce:** Nihillistic. **Datum vydání:** Únor 2000.

**První dojem:** Pravděpodobně neuvěřitelná záležitost pro všechny příznivce role-playing-game, ať už na papíře, nebo na počítači.

# Vampire: the Masquerade aneb

# upíři v RPG

*—Bára Kallistová, specialistka na upíry—*

**V jednoho Boha věřit budeš. Nevezmeš jméno Jeho nadarmo. Pomni, abys den sváteční světil. Cti otce svého i matku svou. Nezabiješ. Nezesmilníš. Nepokradeš. Nepromluvíš křivého svědectví. Nepožádáš manželky ni statku bližního svého...**

Zdá se vám to příliš dlouhé, svazující, nestravitelné a vůbec, nic vám to neříká? Fajn, staňte se vampýrem – v tomhle směru to mají jednodušší. Století pronásleduje lidstvo přízrak bytosti, živící se krví lidí. Nesmrtelné ďáblovo stvoření. Stejně tak, jako je dobrá třetinu lidstva nebere na vědomí a další odsuzuje, existuje ještě jedna (čistě logicky) – ta je bytostí zvanou upír či vampýr fascinována. Možná, že právě to podnítilo před mnoha lety autory RPG her k vytvoření nového herního světa. Základ hry byl převzat z velmi dobře známé role-playing-game té doby AD&D (zkratka to Advanced dungeons and dragons). Hrdiny už nebyli ani elfové a trpaslíci, ale stvoření temnoty a potomci Kainovi – vampýři. Sami však nemají tento vulgární výraz příliš v lásce a preferují raději název Rodní. Celý tento svět je nepředstavitelně propracován a zobrazuje tu temnou část lidské fantazie, která vám v noci nedovolí kouknout se pod postel v hrůze, co pod ní najdete. Pojďme si přestavit alespoň malý kousek této úžasné hry...

*...Je sobota večer. Týden co týden se scházíme v jedné malé útulné kavárně. Je nás celkem sedm. Šest z nás má vlastní smyšlenou postavu. Sedmá jsem já. Jsem master, vypraveč, pán jeskyně, chcete-li. Ale pro těch několik sobotních hodin se stávám bohem postav svých hráčů. Někdy to trvá dlouho, než se hráči začnou soustředit...dnes to přišlo hned. Začínají jinak přemýšlet. Zapomínají na realitu plnou smogu a přecpaných ulic. Propadají se králičí dírou do víru temné viktoriánské Anglie...*

Stejně jako je prapůvod lidí zapsán v Bibli, mají i Rodní pověsti o své minulosti a původu. Praotcem jejich druhu byl Kain, první vrah mezi lidmi. Za svůj zločin byl proklet a stal se tak vůbec prvním vampýrem na světě. Na jeho čelo bylo dle Bible vloženo znamení, které ho odsuzovalo k věčnému žití. Nikdo ho nesměl zabít. Jeho trestem bylo navěky bloudit ve výčitkách světem. Tak jest psáno v Bibli. Doopravdy to však bylo docela jinak. Kain opravdu dlouho trpěl. Žil na pokraji společnosti, slunce ho spalovalo a jeho touha po krvi neutuchala. Ale tak tomu bylo do doby, než potkal Lilith. První Adamovu ženu, jinak mocnou čarodějku, která ho naučila využívat krve jako prostředku magie. Nejdůležitější věcí byl fakt, že vysvětlila Kainovi, jak vytvořit další svého druhu, což sice Kain ponejprv odmítal, ale osamělost ho přemohla a stvořil sobě tři syny. Ti vytvořili třináct svých vlastních potomků, kteří se rozešli mezi lidi po celém světě. Kainovi potomci však lidmi pohrdali a měli je jen k potravě a k řešení sporů mezi sebou. To se však nelíbilo Kainovi a zakázal jim tvořit další dítka temnoty. Poté svolal všechny svého rodu a vybudoval veliké město, kde žili lidé i vampýři v míru.

Tento stav však neměl zcela nezvratně dlouhého trvání a Kainovi potomci mezi sebou opět začali bojovat. Lidé jim podruhé (a zdaleka ne naposledy) posloužili jako řešení jejich malicherných půtek. Boje vyvrcholily pádem města. Kain zdrcen a znechucen svými splozenci odešel a nikdo už ho víc neviděl. Stejně tak i jeho tři potomci zmizeli v nenávratnu. Zato třináct Kainových vnuků začalo využívat své moci a neomezeně plodit potomky, kteří zdědili vlastnosti svých otců. Tak vznikly klany. Tato třetí generace upírů dostala jméno Antideluviáni. Klany se rozešli do krajů a začali plodit další potomky závratnou rychlostí. Další generace, jejichž schopnosti byly stále více ředěny lidskou podstatou, však své otce vyrovnávaly svými počty. Opět nastal čas, kdy Rodní bojovali proti sobě a lidi používali jen jako potravu či armádu. Válka, která byla rozpoutána, dostala jméno Džihád. Tak pravila kniha Nod, která je v podstatě Biblí vampýřího pokolení. Jenže na rozdíl od Bible se nedochovala celá a tento příběh byl poskládán pouze ze střepů fiktivní historie.

*...Není to dlouho, co se opět u slečny Jade objevil posel. Měla se co nejdříve dostavit ke svému informátorovi. Jade se před lety díky svým zvláštním schopnostem stala vůdkyní nejobávanější bandy hrdlořezů, která kdy putovala Londýnskými čtvrtěmi. Nyní brala všelijaké zakázky. Málokdo ve městě však ví, že tím zdrojem informací je samotný starosta. To on jí ukládá ty nejdelikátnější úkoly, kterými si nechce špinit své obtloustlé ruce plné prstenů. V podstatě Jade věří. Vždyť jsou jedné krve...*

Příběh však nekončí Džihádem. Touha po moci dosáhla vrcholu na počátku středověku, kdy vampýři již otevřeně panovali lidem. Ti si začali vyprávět o temných stvoření, která se je snaží ovládat, a církev je vyslechla. Až jednoho krásného slunečného dne byl zažehnut plamen Inkvizice. Tato organizace veřejně vystupovala proti vampýrům. Najednou se lidé, spojeni novým ideálem, začali mstít. Vyhlazování upírů dospělo tak daleko, že se zdálo, že už snad nezůstane jediný Rodný. Právě v této době se navíc začali bouřit i mladí vampýři. Vše zachránil až koncil svolaný v 15. století, kdy se sedm ze třinácti klanů dohodlo na založení organizace zvané Kamarilla (převedeno do dnešní doby něco jako OSN). Sjednocení upíři již dokázali lidem a vzbouřencům vzdorovat. Kamarilla též stanovila základní pravidla, kterými se musí upír řídit – tzv. "Šest tradic", ekvivalent ke starozákonnímu desateru přikázání.

Nejpodstatnější pro celé další věky až po dnešek zůstala tradice první: Maškaráda, která zakazuje upírovi odhalit na veřejnosti svou vlastní podstatu. Druhou tradicí je Panství, její podstatou je ctít teritorium jiného vampýra a jeho zákony. Třetí tradice se týká Potomstva. Během koncilu se všichni starší Rodní shodli na nebezpečném množství nových vampýrů, kteří se zcela nekontrolovatelně pohybovali všude kolem. Stanovili tedy povinnost mít souhlas staršího k vytvoření nového vampýra. Pakliže se tak někdy nestalo a někdo zjistil, že byl stvořen nový vampýr bez souhlasu, měl právo zničit Otce i s jeho dítkem. Když už však bylo některému vampýrovi dovoleno stvořit své dítko, musel ctít tradici čtvrtou. Jí je Odpovědnost za veškeré činy svých potomků. Jakýkoli hřích těchto nových vampýrů je stejnou měrou hříchem jejich Otců. Předposlední, pátá tradice ukládá povinnost představit se vládci (ve hře se užívá termín Princ) města ihned, jak do něj přijedete. Tato tradice vychází z druhé tradice a tudíž následky neuposlechnutí mohou být pro Rodného fatální. To ukládá poslední tradice. Je to tradice, která zakazuje zabít jiného příslušníka svého rodu. Pakliže se tak stane, mají

starší právo uspořádat štvanici, při níž je vrah nakonec sám zabit.
...V krbu v malé místnosti skomírá malý ohníček. V bezpečné vzdálenosti od něj stojí dvě postavy. Drobná, dívčí, sršící energií naproti zavalité postavě připlešlého muže. Temnota halí rohy místnosti a ani teplé koberce na zemi nedokáží utlumit chlad vycházející z podlahy. Úkol je jasný. Starostovy chtivé oči pozorují mladou Jadeinu postavu s neskrývaným chtíčem. Usedají na měkké kanape. Po chvíli tlumeného rozhovoru se do záhybů dívčiny sukně přemístí těžce vypadající váček. Cinká zlatem a následuje ho svitek, který sklouzne spolu s tlouštíkovým zrakem do hlubokého dekoltu. Jade se zvedá a vrací se zpátky do hostince u Červené sedmy...
To by bylo zhruba k historii. Myslím, že nemohu opomenout několik základních faktů, jak takový vampýr vůbec funguje. Začněme jeho vznikem. Vampýrem se nestane každý, kterého jiný Rodný pokouše – to je mylná, ale i přesto poměrně zábavná myšlenka. Doopravdy je to velmi dlouhý a bolestivý proces, který se leckdy neobejde bez následků, a to jak psychických tak fyzických. Princip spočívá v počátečním "odkrvení" oběti a následném napojení krví vampýří. Ta má mnoho funkcí. Jednak dokáže předat nesmrtelnost, a také dokáže mezi dvěma vampýry vytvořit krevní pouto, leckdy velmi silné. Ale zpátky ke zrození. Ve chvíli, kdy se do lidského, stále ještě smrtelného těla dostane, nastane mnoho proměn. Vynechám-li, že v několika málo okamžicích vám atrofuje žaludek (vampýři nemohou jíst – jejich tělo je uzpůsobeno pouze na konzumaci krve) a srdce se promění v jednu velkou statickou nádrž se životadárnou tekutinou, může se stát, že je vaším Otcem vampýr z rodu Nosferatu (přečtete si o pár odstavců níže), a to se potom začnou s vaší tělesnou schránkou dít věci. Pohmožděniny, zranění a deformace jsou vysoce pravděpodobné. S proměnou ve vampýra se také zastavuje krevní oběh, ten se ale vampýr naučí ovládat sám. S tím mimo jiné souvisí, že si dokáže mnoho ran také sám vyléčit. Během Zrození mohou ovšem nastat i některé výjimky – jak už jsem se zmínila, od deformací, přes některé pro vampýry atypické projevy (nedostatečně atrofovaný žaludek, který vám umožní i nadále konzumovat jídlo apod.) až po výkyvy v psychice (těžké deprese, ztráta iluzí, paranoia). Další částí vampýra je Bestie. Vampýr se ve své podstatě skládá ze dvou složek. Ze zbytků lidskosti a ze zla, které se v něm usídlilo po Zrození. Bestie přechází do mrtvé lidské schránky právě spolu s krví, která je v podstatě "nakažena" Kainovým prokletím. Zárodek Bestie se v duši vampýra (má-li nějakou, to je poměrně sporné téma) usadí a ve většině případů sílí. Stává se bohužel často, že vampýra zcela pohltí, ale existují výjimečné případy, kdy se i přes všechny svody a nástrahy dokáže vampýr přes toto zlo přenést a dosáhnout Golkondy, což je název pro vyrovnání se s Bestií. V praxi se projeví návratem lidskosti zpět do vampýrovy schránky. Tu stejně jako před Zrozením slunce nezraňuje a necítí už ani potřebu živit se krví. Bestie se projevuje nezvladatelnými záchvaty afektu a jen málokterý vampýr, neřku-li smrtelník, se jim dokáže bránit. Málokdy však tuto agresi pozorovatel přežije, neboť je jednak porušením Maškarády dostoupit tohoto stavu na veřejnosti a jednak mnohokrát dostoupí vampýr tohoto stavu hlady (tedy nedostatkem krve) a tudíž se pozorovatel stává i potenciální krevní konzervou. Co se týče hladu, Rodní musí krev ve svém těle stále doplňovat. Je to daň jejich nesmrtelnosti. Chybou by však bylo, kdyby si někdo myslel, že přízvisko "Nesmrtelní" je doslovné. I vampýři mohou zemřít. Existují dva druhy smrti. Jedna je finální, respektive fatální. Je-li vystaven kupříkladu slunečním paprskům či ohni, začne se jeho tělo rozpadat. "Prach jsi a v prach se obrátíš." kázal Spasitel. Druhým způsobem smrti je jakási dočasná smrt. Je nazývána Torpor a je to spíš dlouhodobý spánek než smrt. Do tohoto stavu se může dostat jednak, dojde-li vampýrovi krev, jednak, když mu prorazíte srdce dřevěným kůlem. Ten kůl má vlastně funkci pojistky. Vampýr je znehybněn a většinou mu během určité doby dojde krev a posléze upadá do Torporu, ze kterého ho dostane opět jenom krev.

*... čekají na ni. Není to tak dlouho, co přijeli do Londýna. Burani bůhvíodkud a zdá se, že tam někde měli asi nepříjemnosti. Ona jim pomohla ze srabu a oni teď pracují pro ni. Ostatně jsou také Rodní a nikdy není k zahození mít někoho se závazky po boku. Je to stejně směšná banda. Jeden je opravdu šílený. Jeho nálady se mění častěji než slavné anglické počasí, a ta jeho věčná extempore s personálem. Potom je tu ten vysokej svalovec. Zapadnul mezi Jadeiny lidi bez problémů. Spolehlivej bouchač. A ta příšera. Ten chlap by neměl bez masky vycházet mezi lidi. Deformovaná stvůra. Ten druhej bouchač je taky poměrně často nervní. Snad se časem zklidní. Nejvíce jí znepokojuje ale ten Francouz, má něco děsivého v očích. Fajn, je na čase vysvětlit jim plán...*

Od dob koncilu se Vampýří svět rozdělil na několik frakcí. Přesněji řečeno na dvě základní a frakci nezávislých. Tou první je Kamarilla, jejím protikladem je Sabbat. Černobíle viděno jsou vampýři v Kamarille "ti hodní", zatímco Sabbat představuje tu zvrácenější rovinu celého Nesmrtelného rodu. Představou této skupiny je, aby

Brujah

Gangrel

Malkavian

Nosferatu

Toreador

Tremere

Ventrue

upíři vládli světu. Odmítají Maškarádu a aby "upevnili kolegiální vztahy", pořádají velmi často krvavé orgie, během kterých se vytváří stále nová krevní pouta. Zpátky ale ke Kamarille (už jen pro to, že se zatím Sabbat v České republice příliš nehraje.). Představuje ji sedm klanů. Abecedně vzato můžeme začít například klanem Brujah. V dávných dobách, kdy Kainovo město ještě stálo, to byli vznešení válečníci. Ještě za dob Alexandra Makedonského dělali čest této pověsti. Jenže potom se něco zvrhlo a od těch dob to s nimi šlo takzvaně z kopce. V dnešní době je to banda punkerů, teroristů, kriminálníků a vůbec té nejhorší sebranky, která už jen velmi málo připomíná klan. Možná je to v jejich povaze, neboť Brujahové se nesnaží, na rozdíl od ostatních Rodných, bránit Bestii. Mnohokrát ji nechají vystoupit na povrch a zároveň vynikají uměním ji zkrotit, když je třeba. Tím se vyhýbají zběsilým záchvatům vzteku. Každý klan má vlastní disciplíny, které jsou krví předávány na potomky. Jsou to přesně ty nadpřirozené vlastnosti, díky kterým byl nejeden vampýr postaven do role boha (a leckterý si to užíval). V případě klanu Brujah jsou těmito disciplínami nadpřirozená rychlost zvaná Celerity, Potence, což je nadpřirozená síla a nakonec disciplína zvaná Presence – umožňuje vampýrovi stimulovat cizí myšlenky a emoce pomocí svého vystupování. Samozřejmě, jsem tím nechtěla říct, že vampýři mohou mít pouze tři disciplíny. Může jich být mnohem víc, lze se je naučit několika způsoby. Jednak z krve Rodného, který tuto disciplínu ovládá, jednak pomocí učitele a v poslední řadě Diablerií. To je čin, který je Tradicemi zakázán. Znamená vysátí Rodného Rodným. Kromě disciplín přechází do diabolisty nejen krev oběti, ale i její životní síla. Tím jsem okrajově naťukla další vlastnost spojenou se světem "Nesmrtelných". Jsou to aury. Každý tvor či předmět má svou auru, ale ne každý ji může vidět. Taková vampýří aura je světloučká, ale jakmile se dopustí vampýr Diablerie, je v mžiku protkána černými žilkami, což může být nepříjemné, neboť vás to okamžitě označí za pachatele. V těchto případech bývá vyhlášena již zmiňovaná Štvanice, která obvykle končí na střeše radnice a úsvitem.

*...podrobnosti? Ta banda Tremerů, co se před nedávnem usídlila pod Towerem, to asi přehnala. Sám Princ Londýnský má pocit, že jsou nebezpeční už i jemu. Jak to, že my to nezvládneme! "Za tu odměnu je zabiju i kdybych měla na živu zůstat jenom já!" Ve výčepu se rozlehlo ticho. Po chvilce bylo opět zahnáno spolu s pavouky do rohů. Malý plamínek v ohništi daleko od jejich stolu se na chvíli rozhořel víc. Venku se rozpršelo. Budou promočení jak krysy než tam dojdou. Pomalu se zvedli. Jade si ještě promluvila s Henrym – hostinským a (zároveň jejím ghúlem.) Potom je spolkl temný obdélník dveří. Kapky deště pleskaly o dlážděni...*

Gangrelové jsou klanem, který je spojen s přírodou. Jsou to osamocení nomádi odmítající pevné sociální vazby. Jako jediní z celého Kainova pokolení jsou schopni se vyhnout přímému útoku vlkodlaků. Nutno vysvětlit proč. Vlkodlaci jsou stvoření Země. Země (matka Gaia) má v dávné mytologii statut dobra a její opakem je energie zvaná Wyrm. Vlkodlaci ji cítí obzvlášť extrémně, a o to více z Rodných, kteří jsou Wyrmem "poznamenáni". Důvod, proč se Gangrelové s vlkodlaky poměrně slušně snesou, je pravděpodobně ve schopnosti měnit své tělo. To je navíc jedna z klanových disciplín tohoto klanu a nazývá se Protean. Nejen, že se díky ní dokáže vampýr proměnit třeba ve vlka nebo netopýra, ale na vyšších stupních dokonce i v mlhu. Další disciplína je také spojena s přírodou – je jím Animalismus a jak už sám název napovídá je to disciplína, která jim umožňuje ovládat zvířata, ale nejen to. Na vyšších úrovních mohou Gangrelové předávat svou rozzuřenou Bestii nějakému zvířeti, čímž se ubrání před Frenzí, tedy výbuchem vzteku. Jejich třetí disciplínou je nadpřirozená odolnost. Nazývá se Fortitude a na velmi vysokých úrovních umožňuje vampýrovi ochranu dokonce i před slunečními paprsky. Bohužel jen na krátký okamžik. Pravým opakem tohoto klanu je rodina Ventruů. Jsou elegantní, aristokratičtí, možná mají i modrou krev. Protože to byli právě oni, kdo měl největší zásluhu na založení Kamarilly, cítí ještě dnes potřebu ostatní klany řídit. Popravdě řečeno, mnoho Princů pochází právě z řad "Šlechticů" a jen málokterý si dokáže představit, že by to mělo být jinak. Své členy si vybírají z bohatých, starých rodin, moderních manažerů či politiků, kteří vyhovují nejvíce jejich představám. Ventruové se pohybují ve stejných kruzích jako členové klanu Toreador, ale netráví čas plytkým tlacháním o hloupostech. Jejich nejsilnější disciplínou je jedna z nejsilnějších disciplín vůbec – Dominate. Disciplína, která jim umožňuje ovládat ostatní. Ne třeba jako Brujahové usměrňovat myšlenkové pochody svým chováním. Ventrue dokáže upřeným pohledem vnést svou myšlenku (příkaz) do cizí mysli. V podstatě je tato disciplína velmi podobná hypnotismu. Překonat příkaz se většinou oběti nepodaří ani při napnutí všech mentálních sil. Další na řadě je klan Malkaviánů. Mezi ostatními klany svorně nazývaní jako magoři. Opravdu tomu tak je. Ať jde o úmyslný výběr nebo náhodu, šílenství (otevřené i tajené) je společným znakem. Pochází ze všech ras, náboženských vyznání a sociálních vrstev a všichni se cítí být vyvrhely své společnosti. Nikomu není jasné, jestli je nakonec společnost ostatních Malkaviánů spasí nebo odsoudí k zániku, zdají se být nakonec docela spokojení. Starší rodní však vědí, že za oponou šílenství, nepochopitelných činností a bludů se skrývá hluboké pochopení podstaty věcí.

*...stojíme na nábřeží. Je tu zima a smrad. Z mohutných zdí Toweru čpí pach mrtvých a vlastně ani nevíme, co nás čeká. Prošli jsme to pomalu směrem k budově a nalezli vchod do stok. Nechtěně mi přejel mráz po zádech. Co to sakra je kolem těch mříží? Lucien se k nim vrhnul. Zase má v očích ten podivný lesk. Je v něm něco zvířecího. Děsí mě. Ale zdá se, že ví, co máme dělat. Co to sakra dělá? Ten blázen začal něco čmárat na zem. Už můžeme jít. Stoka smrdí nad očekávání hůř. Ten pocit odporu, ta zvláštní aura tohohle místa se mi už asi definitivně usadila v zátylku. No, co se dá dělat. Snad to přežijeme. A ten magor už má zase depresi. Hlavně ať tolik neřve, že s námi nechce!...*

Podle knihy Nod byl Antideluvián jménem Malkav bratrem krásné dívky jménem Arikel, která se taktéž stala zakladatelkou klanu – klanu Toreador. Odjakživa členové této rodiny uctívali umění a krásu. Hudba, malba, tanec – cokoli, co má uměleckou hodnotu, je dokáže fascinovat. Dokonce tak silně, že zůstávají u vytržení stát v hlubokém obdivu, zaujme-li je něco. S tím je spojena jedna z disciplín zvaná Auspex, který představuje zvýšenou sensibilitu vůči okolí, což zahrnuje i vnímání aur osob i předmětů. Samozřejmě, že ne všichni jsou schopni stát se umělci a mnoho z nich jsou pouze "pozéři", kteří si na umělce jen hrají. Své nové členy si vybírají dlouhou dobu mezi smrtelnými umělci a proto se mnohokrát stane, že na různých koncertech jsou hlavní hvězdy večera doprovázeny svými záhadnými krásnými a bledými přáteli. Co se krásy Toreadorů týká, měla ji ve vínku už Arikel, která hrála roli snad v nejtragičtějším příběhu, který se v Kainově městě udál. V městě žil krásný mladík jménem Nosferatu (ano, krásný, nepředbíhejte, já vím, že jsem psala, že jsou odporní), netrvalo dlouho a ti dva v sobě nalezli zalíbení. Pohádka. Jenže stejně jako ji, i Nosferatovu tvář hyzdila malá, malilinká jizvička. Arikel to věděla i přes to, že se ji snažil Nosferatu skrýt. Jeho trápila. Nenáviděl to znaménko, které mu bránilo v tom, aby byl dokonalý. Jednoho večera se snažila Arikel vysvětlit Nosferatovi, že na té jizvě vůbec nezáleží (syndrom jihoamerických seriálů), jenže to neměla. Nosferatu se rozlítil tolik, že se zohyzdil docela. Od těch dob vychází z klanu Nosferatu samé zrůdy. Jejich Zrození bývá bolestivé. K základním fyzickým proměnám vnitřním se přidávají i změny vnější. Existují i případy, kdy se po Zrození rozhlédl novorozený Nosferatu i několika desítkami párů očí po okolí. Na všechny strany. Tento handicap je odsuzuje ke skrývání a duševnímu rozvoji vůbec. Techniku skrývání vypilovali dokonce k dokonalosti, stala se z něj disciplína, která umožňuje skrýt se i těm nejvšetečnějším očím. Posledním z klanů jsou zrádní mágové nazývaní Tremere. Ve společnosti ostatních klanů jsou izolovaní, neboť kdysi dávno bývali jen spolkem příliš ambiciózních mágů. Ve své touze po nesmrtelnosti získali tím nejodpornějším způsobem tajemství Rodných. Na druhou stranu by klan Tremere velmi užitečný při boji proti Inkvizici a při prosazování Maškarády. Nyní provozují svou krvavou magii, která byla vypilována do disciplíny zvané Thaumaturgie pro Kamarillu, ale kdo ví... Přeci jen si s sebou nosí ten neodpáratelný cejch zrádců.

*...bloudíme stokami, je tu všude tma a jen málokdo tuší, kudy jít. Stalo se něco zvláštního. Malkaviána popadnul příšernej třes a že dál už nejde, že prej dneska někdo zahne kramle a že tam ty čmárifuci nejsou sami. No, nakonec dostal pár facek od Dirka a probudil se. Měl takovej nepřítomnej výraz. A jak to potom řek, dostala jsem skoro strach. Potom jsme narazili na další runy. Všude kolem nás vzplál oheň a hořel, dokud jsme neuprchli. Malkavián, teda Joshua. měl v očích hrůzu a odpor. On si vždycky všechno moc bral, ale teď jsem z toho moc dobrej pocit neměla. Tyhle runy Lucien vyluštit nedokázal, budeme se muset vrátit...*

Shrnuto a podtrženo je podle mnoha hlasů tato hra mnohem lepší, než její elektroničtí "soupeři". Vzhledem k tomu, že poskytuje mnohem větší rozlet fantazii a možnost interakce, našla si už tisíce hráčů po celém světě. To, o co jsem se zde pokusila, bylo jen malé představení nekonečného světa, který vám může tato hra poskytnout. Nutné je ovšem ještě poznamenat, že tato hra se nemusí odehrávat jen v současnosti, ale existuje i historická, středověká verze, která má stejný úspěch jako doba moderní. Včetně té ukázky, která prolínala tímto

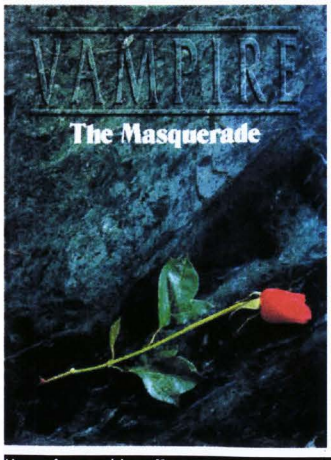
článkem. Opravdu se ale stala a to, že není dokončena, neznamená, že už nebylo místo. Mí hráči jsou ještě stále dole pod Londýnem a hledají jinou cestu. Třeba se i někdy příště dozvíte, jak to dopadlo.
Jak jste si mohli všimnout, všude kolem je spousta drobných zajímavostí, které se týkají této hry. Mezi nimi jsou i možné kontaktní adresy lidí, které Vampires: the Masquerade hrají. Budu se těšit, že se třeba někdy setkáme jako hráči. Nebo jako oběť a kořist?...Noc se blíží...

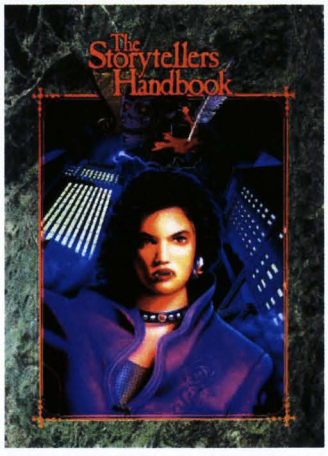
Internet:
**www.netwave.cz/rpg** - originální české stránky, které se zabývají nejen papírovým RPG, ale také kartičkami. Naleznete zde povídky, nové informace z herního světa (kdo, kde a s kým zase intrikuje)
**www.whitewolf.com** - Oficiální stránka firmy, která propaguje nejen V:tM, ale mnoho dalších. Rozhodně stojí za prohlédnutí. Problém je, že tento server občas nefunguje. Chce to trpělivost.
**www.toreadors.com**, **www.brujah.com**, **www.gangrel.com**, **www.tzimitse.com** - Některé z klanových stránek. Jen málo jich je oficiálních, ale oblíbíte-li si nějaký klan, budou pro vás tyto stránky studnicemi vědění a některé dokonce i studnicemi nevyčerpatelnými.

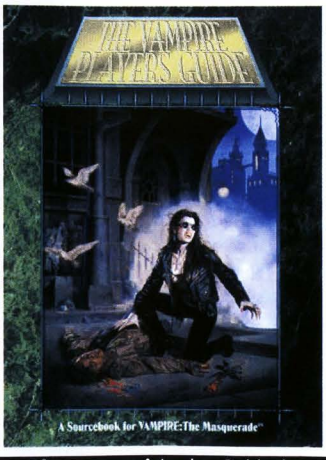
Související hry:
**The Dark Ages** – středověká verze této hry
**Clanbooks** – příručky pro jednotlivé klany
**World of Darkness** – atlas nebo spíše průvodce po celém světě. Drobné osvětlení politických situací v jednotlivých státech.
**Vampire: The Eternal Struggle** – karetní hra ne nepodobná Magicu a jiným podobným
**Kindred of the East** – zvláštní pokolení vampýrů, které nepochází z Kaina. Jsou kapitolou sami pro sebe a rozhodně stojí za přečtení (a samozřejmě i za zahrání), stanete-li se jedním z mnoha vampýrům propadlých.
**Werewolf: the Apocalypse** – pohled na stejný svět z druhé strany. Zažijete příběhy jako děti matky Gayi – Země v boji proti zlu.
**Changeling: the Dreaming** – Tajemný svět skřítků.
**Mage: the Ascencion** – Nejen Tremeři disponují magickými silami...
**Wraith: the Oblivion** – Pomocná příručka pro všechny duchaře...

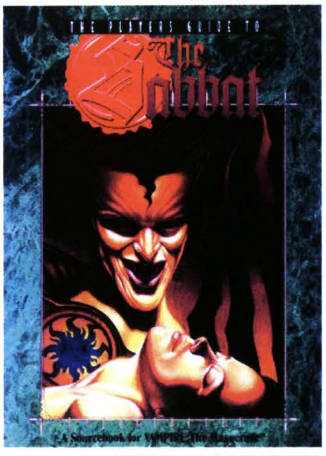
Kontaktní adresy:
Torreador@post.cz
Amberan@atlas.cz

## Základní příručky Vampire: the Masquerade




Vampire: the Masquerade - Storyteller's guide to Camarilla - Players guide to Sabbat - Storyteller's guide to Sabbat

# Warcraft III

## Třetí a rozhodně převratný díl slavné série

Pro někoho je možná překvapení, že Starcraft neukončil snažení Blizardu o pokračování jedné z nejlepších a snad i nejlegendárnějších her – hry, která nese jméno Warcraft. Všichni by spíše očekávali, že po velkém úspěchu Starcraftu vyjde dříve Starcraft II než Warcraft III, ale pravda se ukázala a nyní můžu slintat nad obrázky z opravdu nového Warcraftu.

Když už jsme u toho slintání, tak se trochu pozastavím nad historií. Warcraft III oproti minulým dílům představuje doslova (nejen) grafickou revoluci. Ale jak už to tak bývá, jestli nový engine prospěje nebo neprospěje hratelnosti, ukáže až čas. Aby byla změna opravdu vidět, rozhodl jsem se trochu shrnout snažení Blizardu v tomto odvětví. Začněme s Warcraftem I. Vyšel roku 1993 a po Dune 2 to byla nejlepší strategie své doby, obzvlášť pro ty, co holdují spíše meči nebo luku místo tanku či laseru. Po grafické stránce by se to dnes zdálo až příliš ploché, ale i nyní bych si k tomu na chvíli sednul a zahrál si to. Warcraft II (1995) přinesl na svou dobu také revoluční grafiku, využíval bájnou SVGA a ve hře se objevilo několik nových nápadů, jako letectvo, loďstvo nebo vyšší počet jednotek ve skupině. Další vylepšení přinesl Starcraft, který přinesl víceúrovňový terén a samozřejmě spoustu dalších vychytávek z hlediska hratelnosti a grafiky. O přínosu Warcraftu III se ještě zmíním. Z hlediska příběhu je Warcraft III vlastně také revoluční, už neplatí ono "mrtvý Ork, dobrý Ork", ale spíše "nech Orka žít", protože Orkové jsou ve Warcraftu III ti "dobří". Ve Warcraftu I začíná příběh zákeřným vpádem Orků do lesů nevinných lidí a následné loupení a drancování (pro příznivce Orků to byla spravedlivá odplata a zadostiučinění za lidské ukrutnosti spáchané někdy v dávné minulosti). Ve druhém díle dějová linie pokračuje téměř nepřetržitě a zvrat přináší až třetí díl, kdy lidé konečně Orky odkázali tam, kam patří (popřípadě na nich spáchali ukrutné bezpráví) a náš hlavní hrdina Thrall, mimochodem je to Ork, se rozhodl, že s tím konečně něco udělá a vydá se na nebezpečné tažení za svobodou svého lidu, při kterém navštíví mnoho vzdálených krajin a potká mnoho zajímavých "lidí". Jak je z obrázků vidět, žádná "sametová revoluce" se asi konat nebude a viděl bych to spíš na pořádnou řežbu. V tažení za svobodu budou Thrallovi pomáhat cizí postavy, které potká na cestě za svým dobrodružstvím.

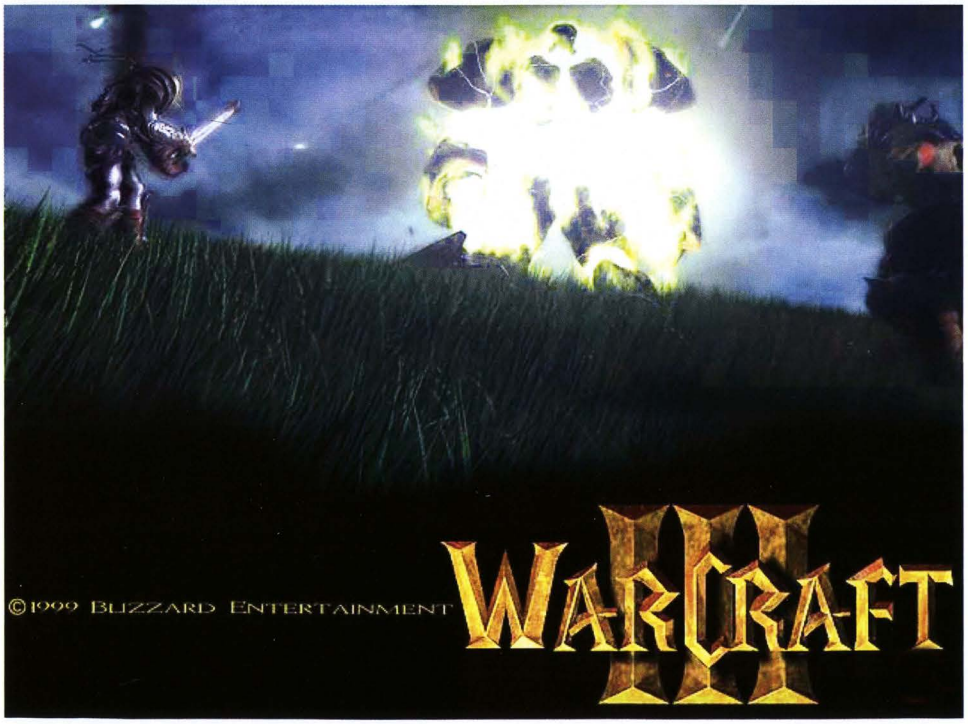
Provedení grafiky slibuje plný 3D terén a vůbec celkové provedení hry, takže se pravděpodobně neobejdete bez nějaké té grafické akcelerace, ale to je dneska velice běžné, skoro samozřejmé. Hra bude pravděpodobně běhat ve vyšším rozlišení a na počtech polygonů se určitě také nebude šetřit. Na druhou stranu se objevily zmínky, že hra bude "optimálně" běhat i na PII 233 a možná i bez té 3D grafické akcelerace, ale tvrdit to o hře, která má vyjít ke konci tohoto roku s plným 3D zpracováním, je podle mého názoru poněkud předčasné, a spíše se jen snaží uchlácholit věrné strategy, kteří do svých počítačů nemusí investovat tolik co jiní. Vypadá to, že terénní nerovnosti se projeví nejen na plastičnosti hry, ale i na výsledku bojů. Možná by se na výsledku soubojů mohl podepsat i na můj vkus příliš malý rozhled po bitevním poli, ale jelikož jsou zatím k dispozici jenom screen shoty, budu doufat, že se objeví něco jako zoom nebo taktická mapa, která by vám pomohla v orientaci na bojišti. A i kdyby se náhodou nic takového neobjevilo, tak snad tento malý výhled hratelnosti příliš neuškodí, protože zde asi nebude kladen extrémní důraz na početní převahu, ale spíš na kvalitu vojska, kombinaci a nakonec i tu strategii. Hra je revoluční opravdu v několika směrech, i ovládání bude představovat velkou změnu a bude to vlastně o něčem úplně jiném, než byly předchozí díly. Už jsem se zmínil o hrdinech – toto provedení vnáší do této strategie velice výrazné RPG prvky (možná nakonec převáží a bude to RPG se strategickými prvky) jako je vývoj postavy, zvyšování její úrovně, bojeschopnosti a jiných důležitých vlastností, různé zbraně, brnění, kouzla a podobně jako u Heroes of Might & Magic bude výsledná síla vaší armády záviset na síle vašeho hrdiny. Jeden hrdina s sebou může vláčet maximálně 6 dalších potvor, vy budete kontrolovat hrdinu a tím pádem i celou skupinu. Jelikož bude celý svět pravděpodobně více interaktivní než dříve, budete moci najímat své hrdiny a jejich přisluhovače nejen ve svém městě, ale i různě během své cesty po okolí. Objeví se zde pravděpodobně také nějaké ty důležité cizí osoby, které vám budou zadávat nějaké úkoly nebo poskytovat zajímavé informace. Mělo by se dokonce objevit i celé nové rasy, jako jsou například démoni, určitě potkáte nějakého toho trpaslíka a minotaurus se již také objevil, takže o rozmanitost nebude jistě nouze. Ze screen shotů se zdá, že autoři vypustili ta malá roztomilá zvířátka, jež se objevila ve Warcraftu II pod názvem Critters, takže asi zapracovali ochránci přírody protestující proti zabíjení zvířat (Orky snad do této kategorie nezařadili), a tak asi to zabíjení z nudy nebude.

Hrdinové budou mít jistě různé vlastnosti a na nich bude záviset jejich síla a strategická použitelnost. Ovládání by mělo zjednodušit také přepínání mezi hrdiny, kteří se zobrazují v rohu obrazovky a vesele se na vás šklebí. Určitě se objeví nějaká kouzla, doufám, že mým oblíbeným paladinům nebude chybět léčení a Orkové jistě také nepřijdou zkrátka, jelikož na sto procent nebudou chybět jejich šamani se svými kouzly (příznivce nekromantie nepotěším, žádná kostřička se zatím neobjevila). Jediné, co by mělo zůstat skoro v původním provedení jsou města. Dá se očekávat, že se znovu budou muset stavět farmy, abyste nakrmili svou armádu, kasárna na rekrutování vojáků, dílny na stavbu válečných strojů a nějakou tu magickou budovu s upgrady. Nemělo by chybět ani budování opevnění a příznivci zákopových válek budou jistě spokojeni, protože obranné věže tam jistě budou také. Z obrázků nevyplývá, jak bude vyřešeno získávání surovin, očekával bych standardní systém dřevo – zlato, ale s Warcraftem III si člověk opravdu nemůže být už s ničím jistý a nakonec bude možná řešení úplně jiné. Další otazník zatím visí nad účastí válečného nebo přepravního

Tak takhle to vypadalo ve dvojce.

loďstva, popřípadě letectva. Ve Warcraftu III jsem ještě žádné moře nebo jinou louži nespatřil, a tak nevylučuji, že lodě nebudou. S letectvem je to podobné – objevil se sice screen shot s nějakými draky, ale co to ve skutečnosti znamená, je ve hvězdách (stejně jako datum vydání).
Z klasických jednotek nebudou určitě chybět řadoví vojáci, ať už footmani nebo grunti, střelecká podpora v podobě lučištníků a oštěpařů a samozřejmě drtivá síla jezdectva zastoupená paladiny a jezdci na vlcích. Ve screen shotech se objevují sami Orkové, ale příznivci Humanů by se neměli bát, ve hře by mělo zbýt dost místa pro obě strany. Celkově by mělo být pojetí kampaní poněkud volnější a interaktivnější než tomu bylo v předchozích dílech.
Po zvukové stránce toho mnoho uvést nemohu, jelikož obrázky se příliš poslouchat nedají, ale kdo hrál jakoukoli předchozí strategii z této řady, určitě mi dá za pravdu, že je na co se těšit, protože kvalita zvuků byla skoro perfektní již ve Warcraftu I. Hudba se přesně hodila k prostředí hry a hlášky vašich vojáků byly také velice dobře namluvené, takže vás častovali různými "yes, sir" popřípadě "as you wish" až k onomu slavnému "errr, excuse me" nebo bublání ponorek či projevy námořníků s mořskou nemocí. Ve Warcraftu III se dá očekávat, že s vámi jednotky budou komunikovat asi na stejné úrovni a jak budou provedeny cizí postavy, to se teprve uvidí.
Snad u žádné pořádné strategie nemůže chybět multiplayer a u Warcraftu III by mělo jít o opravdovou řežbu. Mělo by být možné hrát ve více než osmi lidech, což je poměrně velká vzácnost (jsem zvědav, jak to bude běhat, až bude ve hře trochu více jednotek – hra v multiplayeru by se tím mohla velice znepříjemnit) a nebude chybět hra po

Internetu, což dnes také nepřekvapí.
Takové malé shrnutí na závěr. Hra přinese určitě revoluci, když ne ve strategii jako žánru, tak alespoň v řadě strategií Warcraft. Změna spočívá hlavně v grafickém zpracování, které bude nefalšovaně 3D, a v přesunutí kamery blíže k zemskému povrchu, z čehož plyne ztráta celkového přehledu, ale na druhou stranu se bude moci plně využít detailní grafické zpracování postav a prostředí vůbec, a tak si budete moci vychutnat mnohem více detailů z boje a spíše než z generálské pozice budete boj řídit z blízka a vychutnáte si bitvu na vlastní kůži (vlastně na kůži svého hrdiny). Tyto prvky také naznačují prolínání strategie a RPG, které do určité míry není na škodu, ale zase všeho moc škodí. Je pravda, že než se ve strategiích začala armáda "cvičit" bojem a ne jen upgrady, uplynulo hodně času, a tak bude Warcraft III určitě vítanou změnou, i když to nebude klasická strategie. Doufám také, že se splní moje přání a tento nový kabát neubere hře na rozmanitosti a hratelnosti, ale naopak vnese nové kombinační prvky a taktiky boje. Bohužel, vypadá to tak, že si Blizard Entertainment bere příliš mnoho práce najednou a nebo příliš brzy vypouští informace o nových hrách, protože po čekání na Diablo II se jistě nikomu nebude chtít tiše a trpělivě vyčkávat, až se pánové z Blizardu odhodlají hru vydat (podrobnosti k dispozici na www.war3.com). Rozhodně nedoporučuji očekávat hru v tomto roce, říkejte si, že vyjde za dva nebo za tři, a kdyby náhodou vyšla dříve, můžete být příjemně překvapeni místo toho, abyste byli velice, ale opravdu velice nasr... naštváni.
—Robert Polák



**Platforma:** Windows 98. **Žánr:** Strategie s RPG prvky. **Výrobce:** Blizard Entertainment. **Datum vydání:** Konec roku 2000.
**První dojem:** Warcraft 3 jsou bezesporu hrou, která nenechá žádného příznivce tohoto žánru, v klidu spát.

# Starlancer / Freelancer

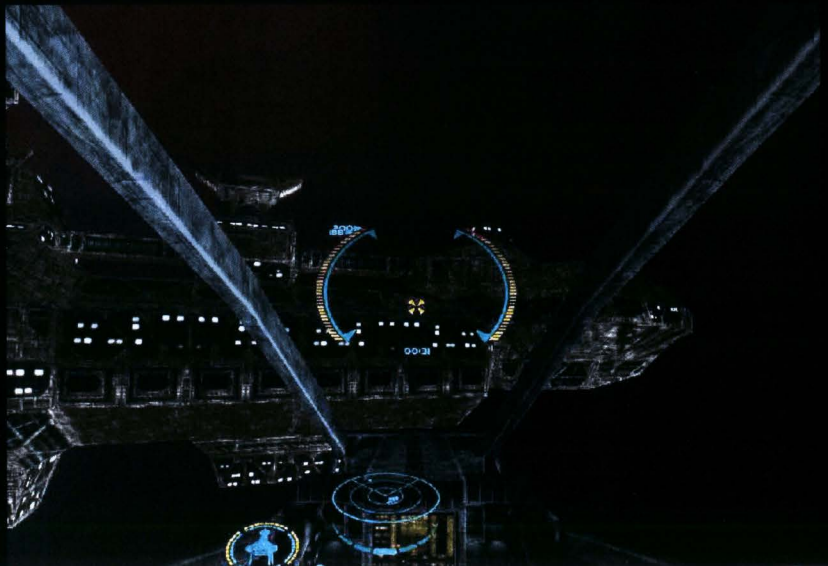
Odštěpení Chrise a Erina Robertsových, duchovních otců sérií Wing Commander a Privateer, od týmu Origin, bylo další z několika těžkých oslabení, kterými trpí vývojářské týmy zakoupené gigantem Electronic Arts. Po Bullfrogu i Origin ztratil své duchovní vůdce, a to ve prospěch Microsoftu, který bude projekty nově vzniklého týmu exkluzivně distribuovat. Prvními dvěma projekty od týmu Digital Anvil, jak se nová společnost nazývá, jsou vesmírné simulace Starlancer a Freelancer, kterým se na těchto stránkách podíváme na zoubek.

Po neúspěchu teenagersky orientovaného bezduchého filmu Wing Commander zmizelo z pořadníku dne další z nekonečné série pokračování počítačové série Wing Commander, kde hráči po takřka celou předchozí dekádu pomáhali anihilovat nepřátelskou vesmírnou rasu Kilrathi a jiný "vesmírný odpad". Ze všech stran se vyvalila silná konkurence – Interplay přišel se svými vynikajícími Freespacy, Novalogic s nadcházejícím Tachyonem, THQ se skvělým X: Beyond the Frontier, o Lucas Arts a jejich Hvězdných Válkách ani nemluvě. Veteránovi Chrisu Robertsovi došlo, že to chce nějakou pořádnou pecku, která by všem ostatním vyrazila dech. Řekl bych, že uvažoval asi takto: vesmírných akčních stříleček existují dvě hlavní tématické větve – a) klasická vesmírná střílečka založená na principu oddělených misí vyplněných buď bezduchou nebo taktickou řežbou nebo b) takzvané Space RPG, ve kterém má hráč veškerou volnost vesmírných dálav pro sebe a může si létat kam chce a kdy chce s tím, že dobré obchody a správně vybrané zakázky vedou k nakupování lepších lodí a zbraní. Jako správní megalomani nenechali bratři Robertsové dilema "Do které z kategorií se pustit?" náhodě a pustili se hned do dvou projektů, z nichž každý spadá do jedné ze zmiňovaných skupin. Starlancer patří do kategorie první, které se ve světě říká "mission based" a Freelancer, jak už samotný název napovídá, bude "space trading simulation" ve stylu Privateerů, Elite, atd. Starlancer by se v současné době měl nacházet takřka před dokončením, takže si ho vezmeme na mušku jako první:

## Starlancer

První věcí, která vám při projíždění předběžných plánů na Starlancer padne do oka, je limitace herního prostředí pouze na několik planet Sluneční soustavy. Nekonají se žádné houbařské výlety do Galaxie XB1, jak je tomu u drtivé většiny ostatních vesmírných akcí, protože se celý konflikt odehrává hezky pěkně "u nás doma", což sice v dnešních dnech moc nepasuje třeba na Mars nebo na Měsíc, ale hluboko ve 21. století to podle bratří Robertsů tak již bude. Příběh se má tak, že v dohledném budoucnu nastane mezi Spojenými státy, Čínou, Ruskem a Velkou Británií lítá pře, která se přenese až do vesmírných prostor, kde začne docházet k těžkým bojům o dominanci nad strategicky důležitými planetami a jejich oběžnicemi. Z obliga nezůstane samozřejmě ani matička Země, v jejímž vzdušném prostoru se to bude mlít jakbysmet. Designéristé v Digital Anvilu se rozhodli zkombinovat nemožné a napěchovali do struktury misí jak boj v gravitací ovlivněných letových pásmech, který připomíná spíše tradiční letový simulátor 21. století, tak i klasické vesmírné řežby v bezgravitačním vakuu. Autoři to vysvětlují tím, že chtěli zachytit jak drama klasické vojenské simulace, tak volnost pohybu ve vesmírných dálavách. Abych pravdu řekl, jsem z tohoto nápadu tak trochu na rozpacích, jelikož mám určité obavy, aby zmiňované drama "běžné vojenské simulace" neskončilo pod vedením zkušených vesmírných bojovníků zabořeno až po trysky čumákem v zemi. Teprve čas ukáže, jak tenhle odvážný nápad nakonec dopadne, a to nejen z hlediska ovládání, ale i z hlediska překousnutí paradoxů typu realističnost letu v atmosféře kontra vesmírné teleportační brány (Jump Gate), které mají údajně být letkám již k dispozici a nejednomu pilotu – realistovi jistě vyrazí dech.

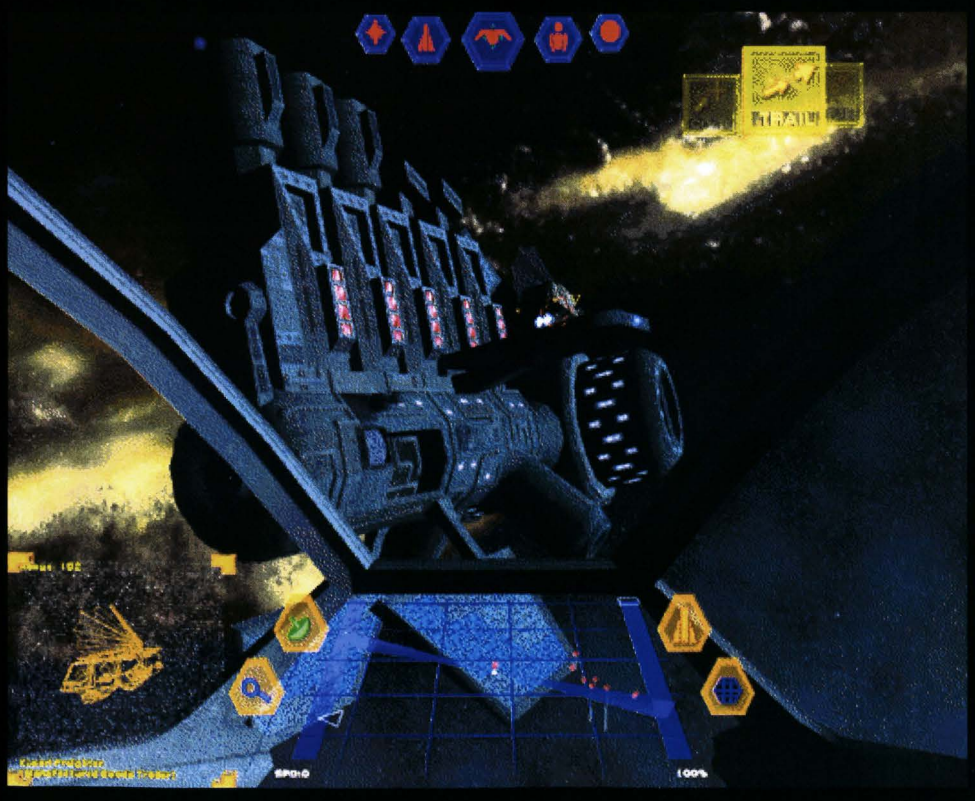
Vize vesmírného prostoru Starlancera si přímo zakládá na co největší propracovanosti prostředí, což v praxi znamená, že se mise nebudou odehrávat v přísně definovaných kvadrantech, ale budou zasazeny do dynamického, reálně žijícího vesmírného světa, ve kterém se spousta věcí má dít nezávisle na probíhajících bojích. Bojové úkoly budou často probíhat za nedobrovolné "asistence" spousty neutrálních korábů, asteroidů a vesmírných objektů, jejichž svrchovanost nebudete smět narušit. Grafika v high-coloru v extra vysokých rozlišeních se jistě postará o patřičný detail s tím, že bude konečně brán ohled i na jisté astronomické detaily, jako je například fakt, že ve slunečním stínu jsou veškeré nezářící objekty naprosto temné a podobně. Autoři slibují, že ať se bude bitevní prostor hemžit stovkami různých objektů nebo bude třeba zpola vyplněn obřími mateřskými koráby, rychlost obrazu (frame rate) by se díky revolučnímu enginu hry neměla snižovat ani a píd. Pravdou je, že říci něco podobného o své nové hře ex-Bullfrogák Peter Molyneux, určitě by mě to přesvědčilo víc, nežli obdobný skřehot z úst hardwarově nejnáročnějších tvůrců poslední dekády – dobře si vzpomínám, že se věci od Originu vždy pohybovaly na pomezí hratelnosti pro všechny pařany, kterým ze zadku nepadaly zlaté dukáty.
Jakmile se Starlancer rozzáří na obrazovce, hráči se ocitnou nejdříve jako zelenáči, později jako vůdčí osoby, v narychlo zformované bojové jednotce "The 45th Volunteers Squadron", která je najímána na různé úkoly v rozličných částech sluneční soustavy. Tato zprvu polopirátská aktivita má svůj vesmírný "domeček", jakýsi jednoduchý Mothership, v jehož útrobách se můžete volně procházet a ve stylu Wing Commanderů diskutovat s ostatními letci. Kromě běžných trenažérů s tréninkovými misemi budete mít možnost trénovat i pohyb ve skafandru ve stavu bez tíže (řekl bych, že k tomu bude v průběhu nejedné mise i opravdový důvod, ale to pouze hádám) a jiné nezvyklé věci. Rovněž nezvyklý bude pohyb po mateřské lodi, který bude tentokrát realizován v plném 3D, což rovněž otevírá jisté možnosti, jako je obrana mateřské lodi ve stylu Doomu, o kterých se v tento moment můžeme pouze dohadovat.



Vzhledem k různým podmínkám různých planet a jejich vzdušným prostorů, budete mít k dispozici pestrou škálu ovladatelných letounů, přičemž počet létajících objektů jako takových by se měl pohybovat okolo stovky. Možná se to zdá být úctyhodné číslo, ale v Lucasovském X-Wing Alliance toho létalo prakticky stejně. Taktéž arzenálu bude hafo, plánuje se něco okolo dvacítky různě kombinovatelných zbraní – vrahův ráj.

Lineární struktuře misí se z určitých, pro mě ne zcela pochopitelných, důvodů, snaží v poslední době vyhnout valná většina herních developerů a nejinak je tomu i v případě Starlancera, který, ač založen na struktuře jednotlivých misí, slibuje hráčům možnost rozhodovat se, které mise akceptovat a jak se v jejich průběhu chovat. Rozdílné chování může natolik ovlivnit výsledek určité mise, že se podle toho příběh hry může dále ubírat různými směry. Světové mocnosti pečlivě sledují a analyzují vaše chování a jsou vám v průběhu hry různým způsobem nakloněny. Svým počínáním můžete ovlivnit i celkový vývoj politické situace. Aby se toto masivní politické pnutí a kamarádčofty na palubě vaší kosmické mamča-bárky patřičně zdůraznilo, opět se můžete (se zatnutými zuby) "těšit" na tradiční Wing Commanderovské filmečky s hranými herci, kterých tu má být něco okolo dvaceti minut plus na velké množství briefingů, rozborů situace a dialogů, které má číst až 6000 samplů a 40 různých doprovodných hudebních skladeb. Nevím, do jaké míry právě tohle udělá ze Starlancera lepší herní zážitek, ale megalomanii se mistři Robertsové nikdy nedokázali úspěšně vyhnout (viz přítomnost pornohvězd a herců z Hvězdných válek ve Wing Commanderech). Velká pozornost byla věnována hře více hráčů, která nebude limitována pouze na dogfighty (souboje jeden proti jednomu), ale bude zde možnost odehrát celou single player hru i ve více hráčích tak, že se jednotlivé letky pro určité mise budou formovat z dobrovolníků na webu nebo z jiných kooperativních týmů.

I přes určitou hrozící megalomanii a výstřednost mi Starlancer připadá jako v tento moment nejsilnější adept na vesmírnou řežbu roku. Robertsové to dokázali už dříve a s největší pravděpodobností to dokáží i znovu, teď navíc zastřešeni Microsoftáckou herní puntičkařinou. Na Starlancer můžeme být s klidnou hlavou natěšeni.



## Freelancer

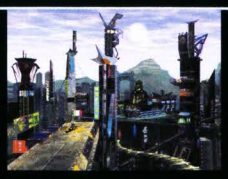
Zatímco Starlancer jde spíše ve stopách notoricky známých Wing Commanderů, Freelancer otevře hráčům brány vesmíru na způsob původního Privateera, který je rovněž duchovním dítkem bratří Robertsových (nikoliv propadák Privateer II The Darkening, který je těžce poznamenán cejchem na EA závislého pozdního Originu). Na rozdíl od předchozího vesmírného militaristického opusu se ve Freelancerovi přesuneme o celých tisíc let časem vpřed, do třicátého století – zdá se, že bří Robertsovi lidstvu docela fandí, neřekl bych, že přežijeme tak dlouho. Příběh poukazuje na nešťastný osud naší domovské sluneční soustavy, která byla mrzutě zničena při "První sluneční válce". Lidstvo se stalo pánem mezihvězdných letů a začalo dramaticky expandovat do všech koutů galaxie. Stejně jako v Elite: Final Frontier se v momentě, kdy se Freelancer odehrává, lidská havěť stala nekontrolovatelnou a jako prach se roztříštila do několika územím definovaných frakcí, obchodních gild a na nespočet nájezdných pirátů a jejich protizákonných seskupení. Nově obsazovaná teritoria jsou navíc často již obydlena původními civilizacemi, jejichž strádání je bezohledným lidstvem ignorováno a nutí je k nevypočitatelné "domobraně". Hráč se ocitá v nicotné raketce – plechovce a je vypuštěn jako malé nezkušené smítko do nekonečných dálav vesmíru, ve kterých to jen vře štěkotem pulzních kanónů a svistem řízených střel (ve vakuu sice nic slyšet není, ale s tím se doposud žádný herní vývojář netrápil). Policejní zátahy na piráty, pirátské zátahy na policii, vládní čistky, bitky v zájmů korporací a správních celků, zájmy mocných jednotlivců i boj ostatních vesmírných ras o přežití je na denním pořádku a tvoří ideální hnízdo příležitostných úkolů pro podnikavé zručné jednotlivce, jakými jste právě vy a vám podobní – Freelanceři.

Z nezkušeného hlupáčka se časem rozkoukáte na nebezpečného vesmírného vlka, který se bude sám rozhodovat, jakým směrem orientovat svou (doslova) hvězdnou kariéru – zda bude spíš politicky korektním lišáckým obchodníkem nebo běsnícím berserkovým pirátem demolujícím a obírajícím všechno, co mu přijde pod laser. Z roztřesené plechovky se již tradičně vyšmelíte až do pořádné bojové lodi nové generace naježené desítkami zbraní a obranných systémů, za kterou by se nestyděl ani Han Solo. Digital Anvil se ve svých plánech chystá dát dohromady velice

komplikovaný simulovaný vesmír, ve kterém budou fungovat přísné zákony a souvztažnosti jak mezi jednotlivými aparáty moci, tak i ve sféře obchodní. Některé diskusní skupiny na Internetu zmiňovaly i tak neuvěřitelnou hladinu detailu, ve které by vaše počínání vůči takovým neutrálním vesmírným tělesům, jako jsou obří důlní kolosy těžící minerály z asteroidů, mohlo ve svém důsledku narušit ekonomickou stabilitu ve všech hvězdných systémech, do kterých inkriminovaná důlní společnost dodává materiály. V případě, že některé z těchto těžebních zařízení zničíte, rozházíte si nejen důlní společnost, které patří, ale i obchodní gildu, která tuto společnost sdružuje a vládní kruhy v systémech, kterých se nedostatek minerálů dotkne a tím je oslabí vůči okolním koloniím. Takhle na papíře mi to připomíná spíše vlhký sen megalomana nežli reálný koncept počítačové hry, ale hodím-li skepsi za hlavu, musím uznat, že doposud žádná z vesmírných akcí (nikoliv strategií, ty zacházejí i mnohem dále) si nekladla laťku dokonalosti herního prostředí tak vysoko. Pochopitelně ani tak ne vy, coby tichá voda, která břehy mele, ale hlavně mocná galaktická seskupení, jako různé gildy, vládní tělesa a zločinecké organizace, budou hlavním kolem osudu otáčejícím herním příběhem, protože právě konflikty a napětí mezi nimi bude definovat atmosféru v galaxii a dávat vám zlomové možnosti rozhodovat se s kým, co a za kolik. Nastíněný koncept není samozřejmě ničím výjimečným, už starička Elite od Davida Brabena jasně definovalo hranice, kam až vesmírná pouť tohoto typu může zajít, a po pravdě řečeno Digital Anvil nemá moc prostoru pro to, aby z Freelancera udělal paragon originality, ať už by se o to jakkoli snažil. Velice důležitá je schopnost vybalancovat vesmírný svět tak, aby opravdu fungoval a hráč měl pocit, že tato funkčnost je zachována nehledě na jeho přítomnosti v universu. O to větší je pak nadšení z toho, když si jako zkušený vesmírný vlk přečtete sami o sobě v "Galaktických novinách", kde se píše, že neznámý fanatik vyhodil do povětří orbitální stanici, na které se právě nacházel vysoký papaláš z Gildy Navigátorů. Kromě běžného akceptování různých misí pro všelijaké více či méně pokoutné subjekty byste se ve Freelanceru měli setkat i s více sólovými záležitostmi. Při výslechu zajatců a prohledávání palubních počítačů budete moci například získat nejeden zajímavý koordinát, který může ukrývat cennými minerály nacpanou pirátskou tajnou bázi, obchod se zakázanými "alien" technologiemi atd. Na tomto principu perfektně zafungoval právě zmíněný Privateer, takže již záleží pouze na zručnosti autorů, dokáží-li vytvořit v podstatě to samé ve větším, pestřejším světě hi-coloru a vysokého rozlišení.

Horší zprávou je proklamovaná přemrštěná snaha o maximální zjednodušení herního ovládání, které má být dokonce tak jednoduché, že by hra měla být hratelná "přímo z krabice" aniž by se člověk musel podívat do manuálu na ovládání. Podobné snahy bych pochopil u jakékoli bezduché střílečky, ale ikonicky ovládaný pohyb v 3D prostoru a ikonicky řešené vesmírné souboje? Co je to za úchylnost! Pilotování lodí má zde být záležitost prostého "...zaměřování a střílení aniž by člověk musel používat příkazy z klávesnice nebo se pouštět do chaotických dogfightů, které jsou nutností v ostatních space simulacích...". Nevím, co přesně tímto prohlášením Chris Roberts myslel, ale jedno vím jistě: zní to divně a nelíbí se mi to. Nejsem nepřítelem inovace, to vůbec ne, ale vím, co s docela slibným titulem dokáže udělat přemrštěná snaha o jeho přístupnost všem za každou cenu. Nepodařený Theme Park World je příznačnou ukázkou toho, jak to vypadá, když se autoři snaží zavděčit všem, a přesně takhle si vykládám Robertsovo odhodlání. Vesmírné simulace byly vždy složité na ovládání a ten pravý zážitek ze hry přicházel teprve v momentě, kdy jste se naučili vaše koráby dobře ovládat. A pro hry typu Elite tohle platí dvojnásob, protože ovládání počátečních plechovek musí být těžkopádné a složité, aby se hráč mohl těšit z lepších, lépe ovladatelných strojů a zbraní. Ve starém dobrém Elite základní plechovky neuměly dokonce ani automaticky dokovat a jaké to bylo panečku terno, když jste si za první pořádný vydělaný peníz zakoupili autodokovací zařízení! Je zvláštní, že zatímco většina ostatních tvůrců space simů jako je Egosoft a se svým X: Beyond the Frontier nebo Vicarious Visions s Terminusem se snaží vyvinout co nejdokonalejší letový model, Freelancer má mít model co možná nejjednodušší. Nevím, jak si chlapci v Digital Anvil představují, že udrží pozornost a motivaci hráče počas létání křížem krážem galaxií, když hned zpočátku vytáhne hru z krabice a bude létat a kosit nepřátele jako na běžícím pásu pomocí přitroublých ikonek! Uvidíme jak zrovna tohle dopadne – ještě máme takřka rok na vyčkávání, ale podobné zjednodušování se mi nejeví jako plus, ale jako jedno velké mínus pro všechny opravdové fandy vesmírných simulátorů. Ať už ale mohou být výhrady jakékoliv, mluvíme zde o pre-alpha stádiu vývoje, kdy je většina her pořád ještě na papíře a v mysli autorů, takže by bylo příliš brzo Freelancera soudit. Dokud nevyleze na světlo boží hratelné demo, nezbývá nežli spekulovat, jak to všechno bude nakonec vlastně vypadat a hlavně, jak se Freelancer bude hrát.

—Andrej Anastasov



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Vesmírný simulátor. **Výrobce:** Digital Anvil. **Datum vydání Freelancer:** 2001.

**První dojem:** Řádně propracované a technologicky vyspělé vesmírné řežby od autorů Wing Commanderů, které nejspíš budou stát za to a stanou se konečnou stanicí pro nejeden ostřílený Sidewinder.

# Beetle Crazy Cup

## Rozkošní broučci dovádějí víc, než je zdrávo

Když firma Empire Interactive koupila licenci na značku Ford, ptal jsem se, kdy se konečně dočkám svého nejoblíbenějšího autíčka "Brouka". Infogrames jakoby vědělo, co si přeju pod stromeček, a nelenilo mi splnit mé perverzní tužby. Přesně ve 20:00 se ozvala tupá rána do okna. Ježíšek, zřejmě jako každý rok, nevybral ostrou pravotočivou zatáčku mezi světlíkem a sousedovic oknem. Překročil jsem bezvládné tělo baculatého andílka a vzal jsem mu z ruky pytel s dárečky. Pravda, dvakrát nebo třikrát jsem mu musel dupnout na zimou zkřehlé prsty, než se dobrovolně zbavil vytouženého ranečku, ale pak už jsem se kochal zaslouženou bohatou nadílkou. Na mnoha dárečcích byla sice jména jako "Jiřinka – od nemocné babičky", "Pepíček – od tatínka" nebo "Ondra – od milujících strýčků", ale komu by to mohlo zkazit radost, obzvláště když jsem věděl, že jsem vůbec nezlobil. Největší radost mi rozhodně udělala hra Beetle Crazy Cup. Spíše akčnější pojetí závodních autíček než simulátor, jaký jsem trochu očekával. Už na první pohled vás zaujme netradiční obrazovka s menu doplněná opravdu výbornou hudbou. Na zvukovou stránku jsem ďas, občas si pro sebe něco složím a už deset let hraju na různé hudební nástroje, takže na tohle dám. Ke každé volbě v menu je animovaná sekvence, která se stále opakuje. Kupříkladu u Hihg Score je to roztomilý brouček (jako autíčko, jinak šesti a osminohou havěť nesnáším), který poskakuje po stupních vítězů. Celek působí velice živě a pěkně. Hned vám je jasné, že tahle hra bude zábavná a uživatelsky milá – takový mazel, kupříkladu jako můj Varan. Na výběr je 5 druhů závodů: Monster, Cross, Buggy, Speed a Jump.
V demíčku jsou přístupné Monster (řídíte káru s obrovský čtyřmi koly a projíždíte úsek plný stojících aut, barelů atd.) a Cross ( vyfásnete terénně upraveného broučka a závodíte na upravené přírodní dráze). Chování aut odpovídá spíše arkádnímu pojetí, ale i tak váš brouček respektuje základní fyzikální zákony – jízda je opravdu velice dobře zpracovaná a vyvážená. Grafika je též na velmi vysoké úrovni. Můžete si zvolit rozlišení od minima (tak malé rozlišení jsem ještě nikdy nepoužil) až po 1280x1024. Pro slabší počítače doporučuji 640x480 se středními detaily a stejně je to krása. Beetlové vrní a řvou jako opravdové zavodní mašiny s vylágrovanými výfuky. Komplexní dojem je takový, že stojíte na závodní čáře a čekáte, kdy to odmávnou. Při jízdě terénem se všechno klepe jako v ruském jednopísťáku. Musím jednoznačně Infogrames pochválit. Můžete závodit Quick Race, Championship nebo Beetle

Challenge. Ale ta největší bomba teprve přijde. Je schovaná a načasovaná ve volbě Multiplayer. Je tu samozřejmě klasické síťování přes IPX, slyšíte to tikání 3-2-1-0 a je tu SPLIT SCREEN. Pro neznalé jde o to, že se obrazovka rozdělí v půli a vy můžete se svým kamarádem měřit síly na jednom počítači. Odpadá veškeré stěhování počítačů, placení telefonních poplatků aj. Každý ví, že multiplayer dokáže zatraktivnit hru i o 100 % a v případě už takhle dobré hry to bude paráda. Na PC jsem se s touto volbou zas tolikrát nesetkal (třeba oproti Amize nebo Playstationu), proto mě omluvte, že takhle nehorázně jásám. Už se nemůžu dočkat, až si zapařím s nějakým kamarádem. Plná verze bude obsahovat navíc 40 scénářů, 25 závodních tras, 50 aut a 4 bonusové tratě. Vše bude v atmosféře 60' let. Myslím, že takhle roztomilé broučky byste si rozhodně neměli nechat ujít. Ostatně až vás přestanou bavit, stačí je jen odinstalovat. Na rozdíl od jejich šesti- a osminohých kamarádů. Však víte...

—Karol Střelba

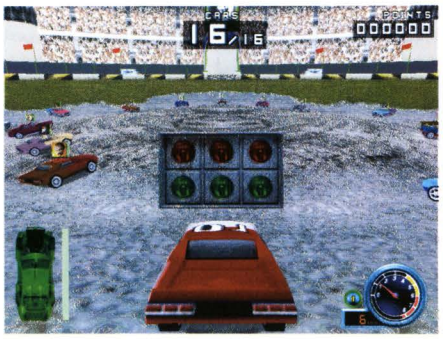
Lahodný zákusek v podobě několika vraků.

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Simulace závodních aut. **Výrobce:** Xpiral. **Datum vydání:** Léto roku 2000.
**První dojem:** Velice slibně vypadající autíčka s volbou Split screen v Multiplayeru.

# Demolition Racer

## Pach benzínu, cigarety a moče zdobí pravého hard-core drivera

Burácí motory. Nervozita řidičů se zvyšuje. Jen jediný z nich je klidný jako noční hladina jezera. Art' De Trevel je jeden z posledních aristokratů staré anglické šlechty. Matka – hraběnka propila celý zámek a jmění rodu Trevelů a sama sebe prodala do otroctví k arabskému šejkovi Sulejmánovi. Otec skončil jako výstřední iluzionista pod pásy tanku, který zkoušel zhypnotizovat. Zasvítila červená. Intenzita otáček dostoupila maxima. Zvuk byl přímo hmatatelný. Art se ušklíbl a odplivl si ven z okénka. Sakra! Zapomněl, že je zavřené. Hledal kapesník, když tu... Zasvítila zelená. Art prudce sešlápl plyn a vyrazil. Trasu znal nazpaměť. Před sebou viděl "Divokého Johnyho" – tuhle přezdívku dostal, protože patřil do spolku agresivních šachistů, kteří chtěli přestavět zoologickou zahradu na obrovskou šachovou plochu. On sám unesl gorilí samici Matyldu a prohlásil ji za svou černou královnu. De Trevel trhl volantem doprava a strhl Johnyho vůz na svodidla. Oblak prachu a dýmu z gum a brzd zůstal za ním. Jedním uchem slyšel pořadatele, jak vykřikuje: "A to je prvních deset bodů pro vůz číslo dva s řidičem Art' De Trevelem." Pak to šlo jako po másle. Vůz s číslem dvě sbíral jeden bod za druhým. Rozsévalo chaos mezi svými protivníky a za obzvláště vydařené akrobatické prvky, do kterých dostal vozy svých kolegů, jej obecenstvo odměnilo bouřlivými ovacemi. Nejvíce dav šílel, když Sokovovo auto, s pořadovým číslem jedna, dostal do hodin s otočkou o 720 stupňů. "Vážené dámy, vážení pánové, tak to je v pořadí pátý závod této sezóny, kde se mladý šlechtic Art' De Trevel umístil na prvním místě. Tento nováček v destruktivních závodech nasbíral za deset kol rekordní počet bodů, čímž se umístil na špici bodování. Děkujeme, že jste byli s námi, a u příštího demoličního závodu na shledanou."
Volby závodu jsou věru pestré. Bohužel jsem měl možnost vyzkoušet jen dva módy. Klasické Demolition jezdíte po stanovené trase a snažíte se ostatním způsobit co nejvíce škod při vašich minimálních. Druhou volbou je Last Man Standing (volně přeloženo poslední vyhrává) – obrovská řež v aréně, ne nepodobná Koridě, kde poslední, co zůstane, vyhraje. K dispozici bude asi




deset aut, z čehož v demu můžete jezdit se třemi. Mají charakteristiky: ovladatelnost, akcelerace, rychlost a mohutnost karoserie (armor). Burácení motorů a ostatní zvukové kulisy jsou docela pěkné. Grafická stránka je v dnešní době zcela standardní. Ostatně už dlouho jsem neviděl hru, která by byla odfláknutá z hlediska grafiky. Na to spíš doplácí stará dobrá hratelnost.
Podtrženo, sečteno, případné mínusy odečteny – a máme zde finální výsledek. Demolition Racer jsou pěkně zpracované demoličně – destruktivní závody. Jsou vhodnější spíše pro tu sortu řidičů (zatím i bez řidičského průkazu a vozidla), kteří se už teď vidí jako králové silnic. Když dobře nabouráte do protivníka a on skončí ve svodidlech, máte za to body, když on to samé udělá vám, má za to body on. Každá čepel má dvě ostří (to je metafora pro ty, co teď křičí, až jim hlasivky vyskakují z hrdel v podobě hutných červených koulí, že spousta zbraní s čepelí má ostří jenom jedno). To znamená, že pokud máte rád závodní simulace a jen občas někomu v rámci nutnosti zkřížíte cestu, pak tahle hra pro vás zřejmě nebude. Jinak byste si musel v průběhu hry zvyknout na neustále obtěžování a nárazy do vašeho čtyřkolého miláčka. Zde se vyřádí spíše ti, co s radostí rozstřelí každého jezdce na potkání. Grafické provedení je na velice dobré úrovni a burácení motoru s pěknou hudbou jen doplňují výbornou atmosféru. Zatím musím jen doporučit. Zahrajte si demo a uvidíte sami.
—Karol Střelba

Číslo 1 je stále na šesté pozici.

Dostal jsem tě, Saláme.

Masomlejn na čtyřech kolech.



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Simulace závodních aut s demoličními prvky. **Výrobce:** Pitbull Ltd. **Datum vydání:** Léto roku 2000.
**První dojem:** Hra plná bourání a šílených závodů - jen pro silné povahy.

# Rally Masters

## Rally Championship 2000 má konkurenci!

Jak jste si jistě všimli, tento měsíc je ve znamení automobilových simulátorů. Některé z nich byly předem ohlášeny a dlouho očekávány, jako třeba Nascar Racing 3, Ford Racing, nebo Interstate 82. Naopak o některých projektech se ani nevědělo, že existují. Mezi ně patří i Rally Masters. Rally Masters jsou, jak již název napovídá, rally závody. Není to však lecjaký řadový titul, který za několik týdnů nebo měsíců upadne v zapomnění. Je to hra, na kterou, pokud ji úspěšně dotáhnou do konce, mohou být autoři právem hrdí. Rozebereme si tedy tento titul podrobněji.

Už demo napovídá, že se bude jednat o velice kvalitní simulátor. Sice v demu je možnost jezdit jen několik málo tratí s pár auty a hra stabilně padá, ale i přes tyto útrapy je jasné, kam vede cesta. V prvé řadě bych chtěl vyzdvihnout skvělý model aut. Autoři přesně vystihli moment mezi realitou, hratelností a zábavou. Auto se ovládá skvěle a jednoduše a přitom je počítáno se spoustou efektů, mezi které patří například odlišné chování WRC-ček a dvoukolek, smyky, podjíždění kol, hrabání v písku a na sněhu a spousta a spousta dalších věciček. Po grafické stránce je Rally Masters také na velice vysoké úrovni. Auta vypadají skvěle a krajina je už nyní bez nejmenších chybiček. Při jízdě máte možnost několika pohledů. Již standardní jsou dva pohledy zezadu, pohled TV kamer, z pozice řidiče a z pozice spolujezdce. Skvělá je možnost nastavit si vlastní pohled, který vyhovuje právě vám. Samozřejmě zde nechybí ani replay, z kterého si můžete po skončení jízdy udělat filmeček. To bych ale odbíhal od grafiky. V demu bylo patrné, že grafický engine je hotov z 99 %. Už v demu bylo možné nastavit maximální rozlišení 1280x1024. Plná verze bude fungovat pod D3D, nebo OpenGL a minimální konfigurace bude P200, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti. Slibované rozlišení je až neuvěřitelné 2048x1920!!! To tu ještě nebylo. Co se týče zvuku, ten je také bez jediné chybičky. Motory zní neuvěřitelně reálně. Podpora 3D zvuku je samozřejmostí. Další věc, která zní velice lákavě, je možnost jezdit s auty, s jakými se jezdí opravdové rally. Autoři mají licenci jak na auta, tak i na jména jezdců. Takže budete závodit proti takovým esům jako Didier Auriol, Colin a Alister McRae, Tommi Hakkinen nebo Carlos Sainz. O všech těchto esech zde najdete fotografie, životopisy, jejich oblíbené automobily a spoustu dalších zajímavostí. Další lahůdkou bude možnost jezdit skutečné rally na skutečných okruzích. Mezi mnoha (v plné verzi jich má být až 50) jmenujme Švédsko nebo okruh šampiónů na Grand Canaria. K originálním jezdcům a tratím samozřejmě musíme dodat také originální vozy. V demu jich bylo 5 a v plné verzi jich má být kolem třiceti. Vřele doporučuji si stáhnout někde na internetu demo na Rally Masters, abyste si mohli vyzkoušet ty nádherné rozdíly mezi ovládáním dvoukolek a čtyřkolek. Ten rozdíl je prostě patrný na první pohled. Co se týče herních režimů bude finální verze obsahovat testovací jízdy, autoškolu, asi pět šampionátů, možnost jezdit pouze okruh na Grand Canaria a time atack. Super je i možnost jezdit tzv. History, neboli jízdy s veterány na tratích desítky let starých (něco jako Spirit of Speed 1937). Celkově vzato, pokud se autorům podaří vylepšit drobné nedostatky a odstranit sem tam se vyskytující chybičky (jako třeba že pod palubní deskou vidíte na cestu, po které jedete), mohu se stoprocentní jistotou tvrdit, že Rally Masters stane na pomyslném trůnu závodních her a sesadí dosud kralující Rally Championship 2000.

—Michal Kratochvíl

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Automobilový simulátor. **Výrobce:** Infogrames. **Datum vydání:** ???.
**První dojem:** Totálně nejlepší a nejzábavnější automobilový simulátor (nejen) tohoto roku.

# Planescape Torment

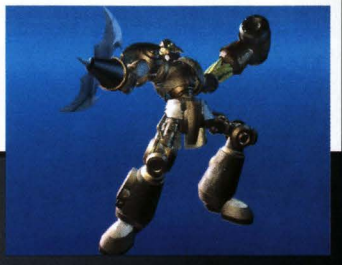
## Vynikající role-playing-game, která nešla klasickou cestou AD&D, ale značně tématicky vybočila ze zaběhlého standartu určeného Baldur's Gate

Sigil. Město chaosu. Město Lady of Pain. Vládkyně, která od nepaměti drží svoje město stranou všech konfliktů. Mnozí pocestní, kteří byli v Sigilu poprvé, se divili. Potkávali totiž na ulicích, pospolu, obyvatele Baatoru a Elysia – zapřísáhlé to nepřátele. Záhy se však dovídali, proč je tomu tak. Jediné slovo určovalo a popisovalo, klíčový bod všech dimenzí a vesmírů, město Sigil. To slovo bylo *neutralita*. Slovo je vyřčená myšlenka. A myšlenka má sílu měnit a konat. Stejně tak, jako správně vyřčené slovo. Svázání myšlenky se slovem je nezbytné, chceme-li výsledek. A ten se nalézá na počátku myšlenky... *Neutralita*. Jak jinak by mohlo přežít město, svět sám pro sebe, v náporu dimenzí, které se v tomto ohnisku soustředí. Dennodenní kontrast dobra a zla, lásky a nenávisti, chudoby a bohatství. Nic jiného než pevná vůle utužená slovem a myšlenkou by nemohla realizovat takový výsledek. Zachovat pořádek ve městě chaosu. Dokonce i samotní bohové respektují svrchovanost Sigilu. Za pořádek platí obyvatelé i návštěvníci krutou daň. Odchýlení od pravidel znamená smrt. Ne takovou, jako ve spodních pláních ďábelského Baatoru, kde se démoni navzájem požírají a ničí. Smrt plnou nenávisti a emocí. Zde vás čeká strojově přesné až racionálně chladné skončení jedné životní pouti. Konec jedné myšlenky. Konec slova...

Ale možná tu je nějaká naděje... říká se, že duch je silnější než hmota. Hmota může být rozdrcena na prach, spálena, rozsekána, pohřbena hluboko pod zem, ale myšlenka, ta v nás může přežít. Může zachvátit celé generace po svém zrození a změnit svět – tedy hmotu. Zapálí jiskru a od té už hravě chytne oheň a pak požár. VY a požár máte hodně společného. Jako oheň stráví vše, na co přijde, vaši duši strávil požár zapomnění – do posledního zbytku. Nevíte, kdo jste. Není vám známo nic z vaší minulosti. Hmota, vaše tělo, už bylo nesčíslněkrát odevzdáno vyšší prozřetelnosti, ale jedno přece zůstalo stejné. Myšlenka. Bytostní touha najít odpověď na otázku. Neptáte se proč, jak či za co. Ptáte se kdy. Kdy už to skončí. Kdy naleznete pokoj pro vaši duši, která je poutána k vašemu tělu poutem silnějším než sama smrt. Víte o tom, že vám koluje v žilách božská krev. Ale to nestačí. Chcete vědět vše o vaší minulosti. Nechcete zapomenout na nic ze svého života. Ač tušíte, že mnohem víc než šťastných chvilek, jste si užil těch druhých. I přesto chcete znát pravdu. Protože jedině pravdivé slovo a pravdivá myšlenka vás může dovést k cíli. Pamatujte! Na vaší cestě za poznáním, vám mohou vzít všechno. Ale jediné, co nikdy nemůžou bez vašeho svolení získat je čest. Vaše úsilí obětovat vše jediné myšlence.

Morte názorně ukazuje, co to znamená „ztratit hlavu".

Probouzíte se ve zvláštní místnosti. Všude okolo vás jsou podivné stoly a na nich leží těla. Tak přeci. Znovu jsem se narodil. Hledání začíná. Mé tělo pamatuje nejedno zrození. Za každé jsem zaplatil trochou svého lidství. Musím se vydat na cestu. Má mysl je prázdná jako mysl právě narozeného dítěte. Jediné, čemu můžu věřit, jsou mé vlastní instinkty a modlitby. Už dávno se modlím jen k sobě. Začínám cítit sílu a jsem připraven vydat se na cestu. Všímám si lebky pohupující se ve vzduchu. Světlo. Hrozivá záře. Zaplavilo na okamžik mojí mysl. Něco se mi vybavuje. Promlouvám k lebce. Je to pravda. Nikomu jsem nevěřil. Nikdo neměl mou důvěru. Neměl jsem komu předat vzkaz, který bych dostal, až tentokrát ožiji. Má víra v sebe došla tak daleko, že jsem si nechal napsat zprávu o své minulosti na vlastní kůži, na vlastní záda. Hluboké jizvy na těle vypraví příběh o někom jiném. O někom, koho neznám a snad ani znát nechci. Ale jizvy na duši mě přesvědčují, že jsem to já. Morte, můj nový přítel, mě nechává srovnat si myšlenky. Jdeme. Musím najít Pharoda. Ten mi řekne více. Prozkoumávám toto nehostinné místo plné tichých bytostí a smutku. Občas s někým promluvím. Potkávám duši dívky Denionary. Pociťuji závrať a točí se mi hlava. Denionara byla jedna z mých lásek, které jsem miloval z celého srdce v jednom ze svých minulých životů. Nezáleží na tom, že nebyla jediná. Mé srdce se nikdy s nikým o nic nedělilo. Vždy patřilo celé té, jež jsem miloval. Zemřeli jsme spolu. Ruku v ruce. Ale mé prokletí mě vrhlo zpět na svět. Od té doby, desítky let či staletí, na mě čeká. První paprsek ve tmě. Musím pryč. Pryč z těchto místností, jež mi tak neúprosně připomínají mojí nesmrtelnost. Zjišťuji, že odsud vede jen jediná cesta. Potřebné nástroje už mám. Hledám osobu, která mi splní mé přání. A tiše přitom závidím Mortovi to, co je. Už jsem zapomněl, jak chutná bolest. Je hořká, ostrá a palčivá. Jako slunce v Dark Sun. Nevím, kde se ve mě vzala tato vzpomínka, ale mám pocit, že ti je pravda. Snažím se na nic nemyslet, zatímco mi Zombie sešívá rty k sobě. Jsem teď k nerozeznání od ostatních a cesta přede mnou je volná... Zvolil jsem si nelehký cíl. Moje minulost, několik set vtělení, je opředeno záhadami. Dovídám se věci, pro které mě lidé milovali



Prostředí jsou nádherně bizardní.

i nenáviděli. Jednou jsem byl nelítostný vojevůdce. Vyhrával jsem jednu válku za druhou a podmanil si celé dimenze. Jinde jsem prý byl světec. Osvícený muž, který dosáhl absolutní vnitřní harmonie. Cestoval jsem pouhou myšlenkou. Slovem měnil svět. A výsledek? Stojím tu bez paměti a beze jména. Jako poslední z posledních. A tam i začnu. První, s čím se musím vypořádat, jsem já sám. Musím zatratit svou zlobu vůči ostatním. Jenom tak se můžu postavit cizí zradě a hanebnosti. Nevěřím nikomu. Ani Morte, můj nejbližší, není bez poskvrny. Celá země, kudy procházím, je prodchnuta zlem. Už dávno vím, že to zlo je od lidí. V našem světě, jako ve všech ostatních, je všudypřítomné. Je součástí nás. Je součástí světa, kde žijeme. Cestou se ke mně přidali různorodí společníci. Jsme asi ta nejbizarnější skupina, co kdy křižovala pláně. Je zde Annah, dcera Pharoda. Ani nevím, proč s námi vlastně putuje. Snad kvůli svému otci. Jediný, komu trošku věřím, je bojovník Dak'kon. Jeho přímočaré uvažování mně uklidňuje. Další je krásná Fall-from-Grace. Přidal se k nám dokonce i mág Ignus ze sféry ohně. Poslední dva jsou mi záhadou. Sledují vlastní cíle, ale přece jdou stále s námi. Bojovník Vhailor je asi z Lower Plans a Nordom je pomocník Faktolů (asi bude patřit ke Lharově skupině). Nevím, jak se zde ocitl. Tak daleko od své mechanoidní sféry se strašným vůdcem Rudrou. Jsme opravdu podivná skupina. Ale až na menší třenice Annah s Fall-from-Grace si docela rozumíme. Podařilo se mi dokonce získat vzácné ochranné

tetování. To mě ochrání stejně spolehlivě, jako Dak'kona jeho těžké brnění. Moje magická odolnost snese až tři různé kombinace. Pak budu opět silný jako dříve. Musím opět dál. Pryč z této krajiny. Nemůžu se zastavit ani kdybych chtěl. Musím jít stále dopředu, abych našel, co se ukrývá za mými zády. K teleportaci do jiných dimenzí je třeba tří věcí. Najít správný klíč. Správnou bránu. A správný způsob, jak ji odemknout. A ještě trochu štěstí. Mě v tuto chvíli stačí jediné. Býval jsem totiž také bůh. Myšlenka je pro mě nic a vše.... Bolest. Kolik jsem musel prožít bolesti, abych dostal, to co chci. Marta. Pološílená stařena. Pamatuji jí, když byla ještě dítě. Požádal jsem ji, aby vyjmula mocný prsten z mého těla. Nepopsatelná bolest mi byla odměnou za mou troufalost. Uzdravuji se. Ještě jsem vám to neřekl? Průběžně se mi regenerují zranění. Ale věřte, bolí to strašně. Potkal jsem kanibala. Na jeho ruce byl prsten, který jsem potřeboval. Chtěl za něj ochutnat mé maso. Nezbývalo než svolit. Opět trpím. Proklínám hodinu, kdy jsem se prvně zrodil. Copak To nikdy neskončí? Navěky se poženu za svým cílem, abych zjistil, že to, co vlastně hledám ani nechci znát? Odpočívám. Zastavili jsme v nějaké zbořené vesnici. Je tu i pár mágů a knězů. Hádají se. Jako obvykle. Přou se o původu magie a jejího dnešního využití. Nikdy se nemohou shodnout. Kouzla mágů vyplývají z podstaty naprosto rozdílné od magie kněžských řádů. Kouzelníci, čarodějové, zaklínači ti všichni znásilňují přírodu a berou si moc, která tryská ze základních elementů. Jejich moc je závislá pouze na jejich vůli a zkušenosti. Není nijak lehké čerpat energii z přírodních zdrojů. Kněží se, oproti tomu, spoléhají jen na jedinou věc. Víru. Bohové, které uctívají jsou ochotni se s nimi podělit o část své nadpřirozené síly. A to i za pouhou modlitbu. Víte vy, co vůbec znamená jedna modlitba pro boha? Stačí jediný člověk, který věří dostatečně silně ve svého boha. A ten bůh existuje. Když pak máte statisíce věřících... Ale tato pravda vám lidem už nepřísluší. Toto je věc bohů. Já tuto pravdu znám, protože bývaly doby, kdy jsem své božství chtěl a hlásil jsem se k němu. Pamatujete? Býval jsem bůh, kněz i kouzelník. Znal jsem odpověď na každou

Zpráva pro mě je napsána na lidské kůži. Doufám, že ho to nebolelo.

## Blood Wars

**Karetní hra, která se nejvíce blíží prostředí, ze kterého hra Planescape Torment vychází. Setkáte se zde s Upper planes, Lower planes, Material planes, Alysium, Baator a spoustou jiných. Středem světa je taktéž multidimenzionální město Sigil. Hra je založena na principu Avatarů. Avatar je hlavní představitel nebo vůdce rasy, který vede své jednotky do boje. Každý Avatar má speciální útočné a diplomatické schopnosti, které z něj činní bojovníka vhodného buď pro fyzický boj nebo pro diplomacii. Nikdy ne pro obojí. Musíte tedy hru koncipovat podle vůdců, které máte k dispozici. Hrát může až dvanáct lidí najednou. Hráči tahají karty a snaží se shromáždit co nejvíce jednotek podobného přesvědčení pod vedením Avatara, který toto přesvědčení představuje. Boj se pak odehrává buď v diplomatické rovině nebo dochází k bitvě opravdové. V bitvách nacházejí uplatnění nadpřirozené síly Avatarů, které se liší jedna od druhé. Zároveň se mohou vynášet kouzla a podpora (support), které ovlivňují bojující jednotky. Výsledkem je velice zajímavá karetní hra, kde si užijete se svými kartičkami hodně zábavy (ale také za hodně peněz - jeden pack stojí okolo 300 Kč). Grafické zpracování Blood Wars je na poměrně vysoké úrovni, takže karty mají i podstatnou sběratelskou hodnotu a o velevzácných unikátních Avaterech nemluvě.**

Infinity engine se zlepšil o pořádný kus.

otázku. Ale ani jednomu z nich, mágům nebo kněžím, co se právě teď hádají, nedochází, jak to opravdu na tomto světě chodí. Zde je nejúčinnější síla. Hrubá energie určená k destrukci. Kouzla a čáry vám možná pomohou, ale nejjednodušší cesta vede skrze ničení. Je to škoda. O hodně tím přijdete. Spoustu toho, co byste se mohli naučit, minete. Také jsem si dříve říkával, že účel světí prostředky. Ale všechno se mění. A s tím i moje názory. To, co je na začátku bíle, postupem času šedne a tmavne. Hádka doznívá a osazenstvo se rozchází. Společenstvo lidí se rozpadá na několik táborů, které se shlukují okolo hořících ohňů. Vyprávějí si pradávné příběhy a legendy. Po minulé nenávisti není ani stopy. Dovídám se o skrytém pokladu pod pohřbenou vesnicí. Jdu se podívat, co je na tom pravdy. Hledání je velice zdlouhavé a zklamání kruté. Našel jsem pouze useknutou ruku. O to větší je můj údiv později. Zjišťuji, že to byla moje ruka. Další ztracená část mého já. Byl jsem asi velice nepořádný člověk, když jsem ztratil i ruku. Ještě že ta hlava zůstala. Pousmívám se nad vlastní ironií života a zavírám oči. Ani spánek není pro mne vykoupením... Moc času už mě nedělí od okamžiku, na který čekám celý život. Stojím jen pár kroků od pravdy. Budu mít odvahu? Po to všem, co jsem o sobě zjistil? Moje minulost, nebyla ani černá ani bílá. Ale i tak jsem stačil napáchat spoustu křivd a zla. Víc, než kdokoli jiný. Byla mi svěřena síla, kterou jsem ovládal ostatní. Místo, abych jí využil k něčemu dobrému, zradil jsem sám sebe. Moc je proradná milenka, pokud s ní nejde ruku v ruce odpovědnost. Minulost. Nemůžu si vybírat. Nemůžu si vzít jen to dobré a to špatné zapomenout. Budu ji muset přijmout se vším všudy. Nebudu se ptát proč, jak či za co. Budu se ptát kdy? Kdy se slovo a myšlenka konečně spojí? A zda-li můj osud dojde vysněného naplnění...

—Tomáš Staněk

## Planescape Torment – fakta

Opravdu ďábelsky bestiální RPG s nejlepším příběhem, co jsem kdy viděl. Svět Planescape je vítanou změnou oproti klasickým AD&D. Prostředí je mnohem rozmanitější a bohatší na neznámé kultury. Za chybku se dá považovat přílišná jednoduchost v nabírání levelů postavy a neuvěřitelné množství textů, kterými se musíte prokousat. Zkušení hráči odkojení Baldurem zaznamenají přeci jenom snazší postup na vyšší levely a méně voleb, než jsou zvyklí. V Tormentu to jde hrubou silou ze začátku lépe a bojovníci jsou zvýhodněni. Magie je účinná až na vyšších levelech. Kouzelnící mají 180 kouzel a kněží 120. Jako brnění můžete pro svého Nameless One používat magické tetování. Velkou výhodou je možnost používat až tři tetování najednou (jako kdybyste měli troje brnění). Hlavní hrdina si může během hry volně měnit povolání na bojovníka, zloděje a kouzelníka. Grafické prostředí, animace postav a efekty a jsou naprosto dokonalé. Tuhle hru nehrajete, ale žijete. Jiné srovnání, které by lépe vystihovalo realističnost Tormentu, mě nenapadá. Zpracování kouzel je fantastické. Zvuky a hudba skvělé. Nešetřím superlativy. Planescape Torment je jedna z nejlepších her, které jsem kdy hrál a patří mezi absolutní světovou špičku. Bezesporu se o ní bude mluvit ještě hodně dlouho jako o naprosté legendě.

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Role-Playing-Game (RPG). **Vývoj / distribuce:** Black Isle Studios (Bioware) / Interplay. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není. **Minimum:** P 200 ,32 MB, 650 MB HDD. **Doporučeno:** PII 300, 128 MB RAM, 800 MB HDD. **Nejlepší podobné hry:** Baldur's Gate (91 %), Fallout (96 %). **Pro:** Výborná grafika, rozsáhlé prostředí, filozofický podtext a systém Planescape. **Proti:** Spousta dialogů. **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 93 %**

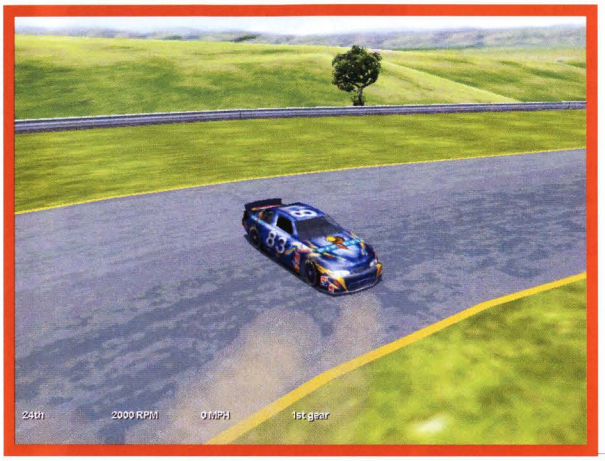
# Nascar Racing 3 vs.

## Vážení diváci. Dnes je na programu duel. Souboj dvou her, které

Proti sobě dnes nastoupí tajemný Nascar Racing, tentokráte s pořadovým číslem tři, dílko od známé firmy Papyrus, která vešla do hráčského podvědomí díky prvním dvěma dílům Nascaru. Oproti němu se postaví dílo neméně známé firmy Empiresport, požehnané samotným otcem automobilů, automobilkou Ford. Představí nám velmi očekávaný projekt Ford Racing. Za několik málo desítek řádků se dozvíte, jaká je skutečnost. Kdo zvítězí a kdo odjede se staženým výfukem mezi koly?

**Grafika**

Už při pohledu na obrázky na krabicích, ve kterých se hry nacházejí, musí být všem jasné, že grafika není ani u jedné hry slabinou. Ale rozeberme si to podrobněji. Nascar Racing 3 má maximální rozlišení 1024x786, podporuje jak software renderer, Glide, tak i Direct3D. Jeho




grafika je však velice podobná předchozím dvěma dílům Nascaru. Ne, že by to bylo na škodu, ale i zde je kladen veliký důraz na grafické zpracování aut, silnice a efektů. Na ostatní věci, jako je okolí cest, diváci, popřípadě nějaké to zkrášlení se tady prostě nehraje. Dá se říct, že to autoři trochu odflákli, i když je to možná způsobeno tím, že závody Nascar se jezdí převážně na oválných okruzích, popřípadě na podobných tvarech. Jinak by se, po grafické stránce, nedalo Nascaru nic vytknout. Auta vypadají jako auta, ne jako krabice potažené texturou, silnice je udělána perfektně. A to jsem se ještě nezmínil o speciálních efektech. Na nich se autoři doslova vyřádili. Smyky, hrabání na trávě nebo deformace karosérií při kolizi byly již v předchozích dílech provedeny na jedničku, ale zde byly ještě

## „Když si nezapnete tuto super grafiku, nevadí! Ford Racing

# Ford Racing

## mají na to stát se legendami.

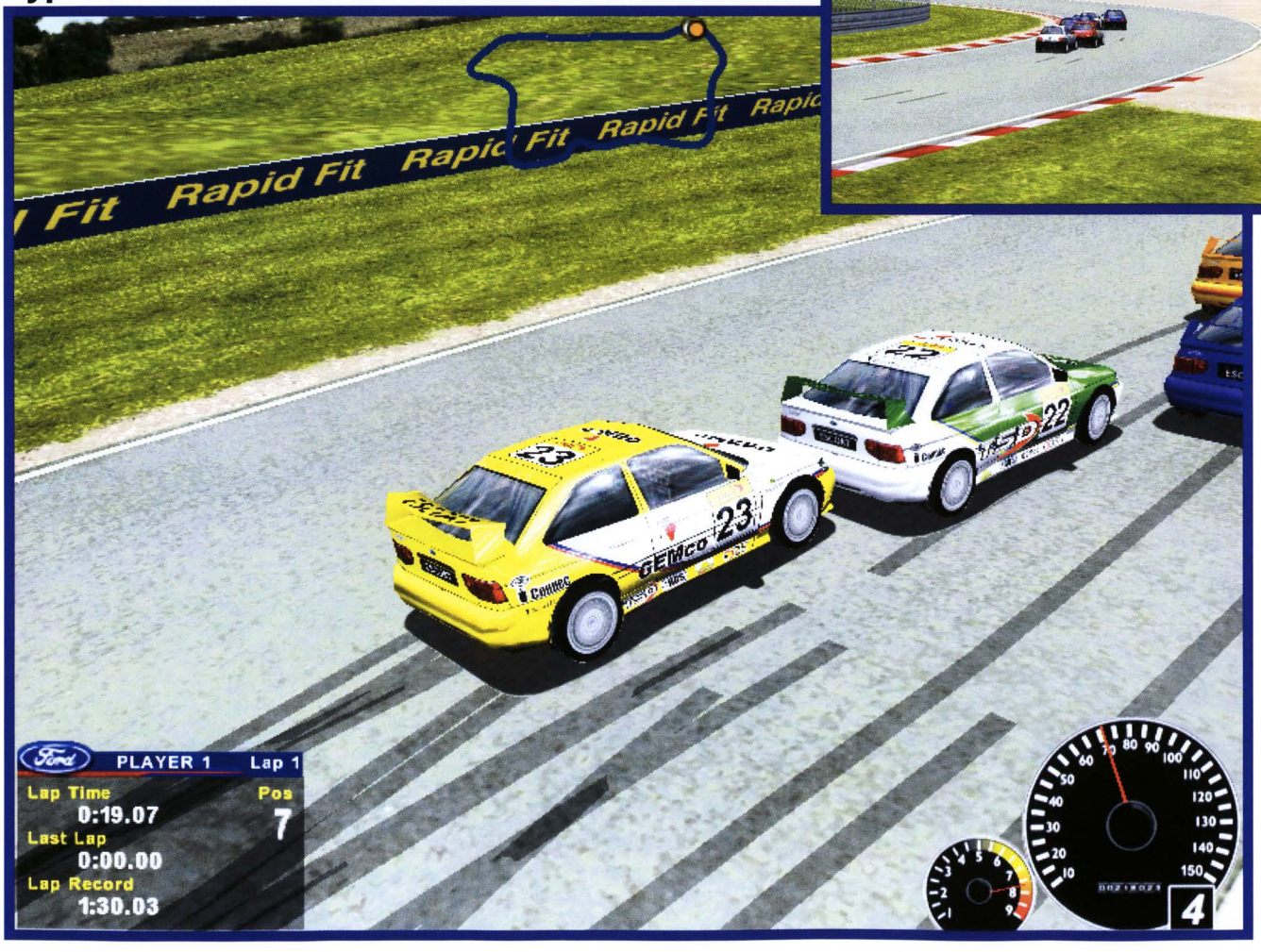
o mnoho vylepšeny. Ten pohled na jedoucí protivníky s utrženým blatníkem a plandající kapotou je prostě super.

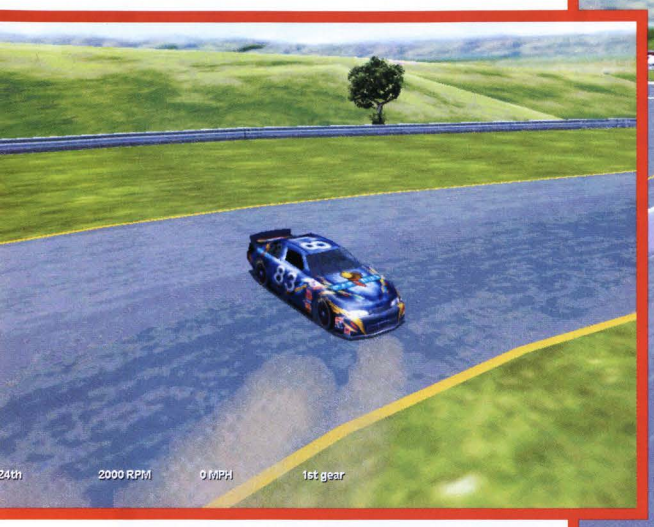
Ford Racing běhá na spoustě rozlišení. Od 320x240 až po neuvěřitelných (a neuvěřitelně trhaných) 1600x1200. Další možností, kterou si můžete před startem navolit, je hloubka barev (až 32 bitů) a počet bitů u Z-buffer. Vyšší počet než 8 je o zavaření grafické karty. Sice se tím připravíte o nádhernou grafiku, kterou jsem ještě u ničeho neviděl, ale ne každý má dnes doma GeForce256-kovou kartu. Když si nezapnete tuto super grafiku, nevadí! Ford racing vypadá i na nižších rozlišeních skvěle. Auta jsou stínovaná a odráží se na nich sluneční světlo (tento jev se u Nascaru nevyskytuje), silnice vypadá neuvěřitelně a okolí cest je lemováno domečky, lesy, poli, nebo loukami, podle toho, kde právě jedete. Všechno je to vypiplané do nejmenšího detailu a nádherně barevné. Super. Co se týče grafiky, je na tom Ford Racing o něco lépe, než Nascar 3. To ale neznamená jeho vítězství v tomto duelu. Pokračujte ve čtení a uvidíte sami.

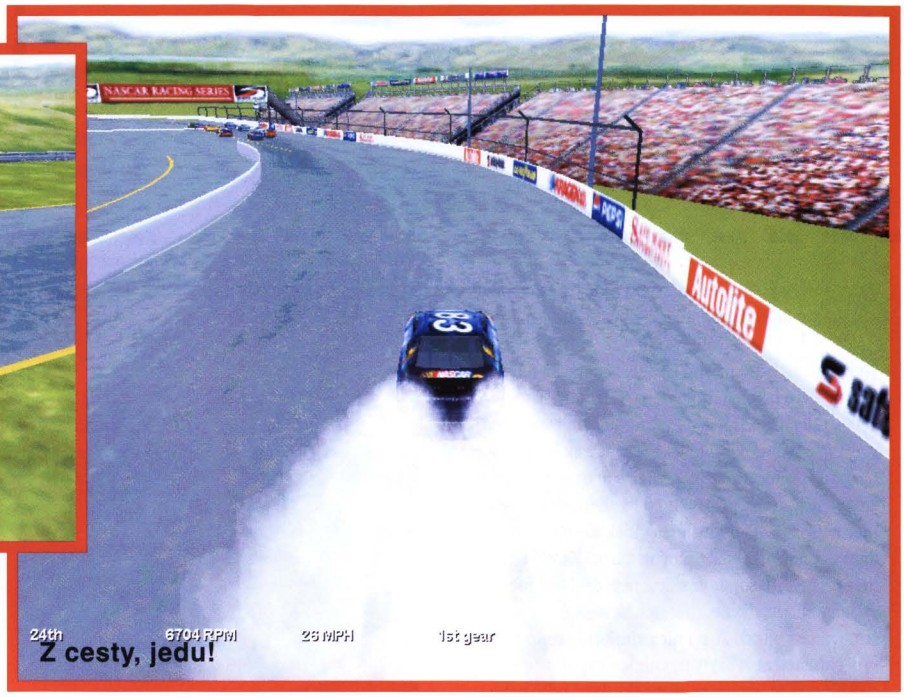
**Zvuk a hudba**

Po zvukové stránce jsou na tom opět obě hry podobně. Zvuky motorů jsou provedeny skvěle a není jim co vytknout. Ostatní zvukové efekty jsou na úrovni jako v jiných simulátorech. Nic nového pod sluncem, ale proč vybočovat z řady, když to funguje, že? Jediným plusem, který mluví pro Nascar 3, je podpora SB Live!, respektive 3D zvuku. Ten je zde dotažen na maximální možnou hranici. Při jízdě přesně víte, kde se vaši

## vypadá i na nižších rozlišeních skvěle.“





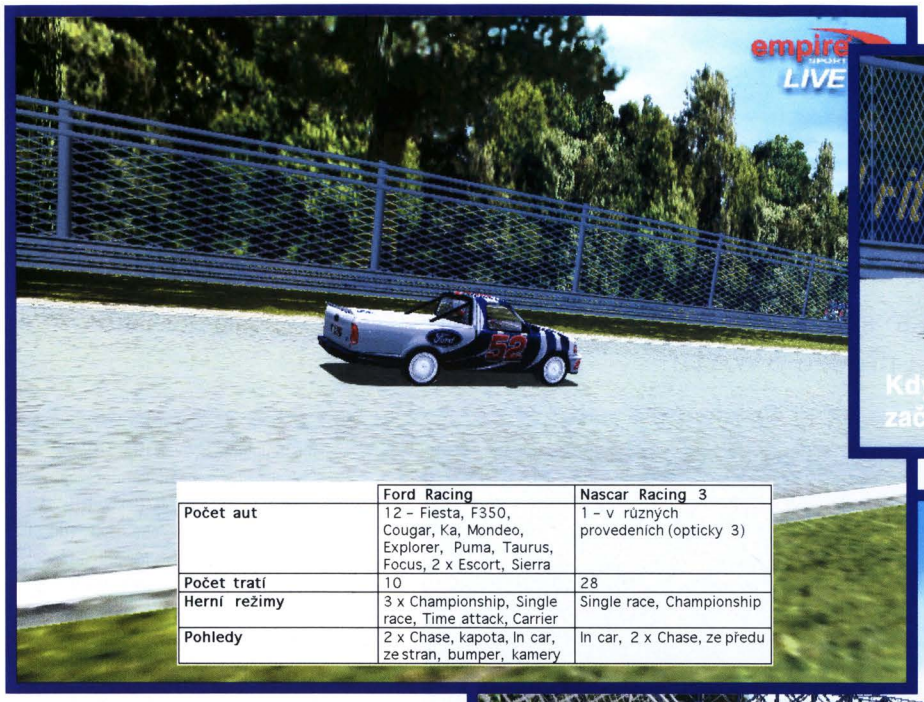
oponenti právě nacházejí. Super je i možnost zapnou si reálné zprávy z okruhu, kdy vám vaši kolegové z depa hlásí změny na trati, nehody, stav vašeho vozu a spoustu dalších užitečných informací. Pokud neovládáte moc dobře anglický jazyk je tu samozřejmě možnost si zapnout textovou formu hlášek. Pokud nerozumíte ani tomu, máte prostě smůlu. Co se týče hudby, mohu jedině podotknout, že je vcelku solidní a perfektně vybraná. Toť ze zvukově-hudební části vše. A jaký že je verdikt? Zde nebylo jednoduché rozhodnout, ale přece jen Ford Racing je o malililinký krůček pozadu.

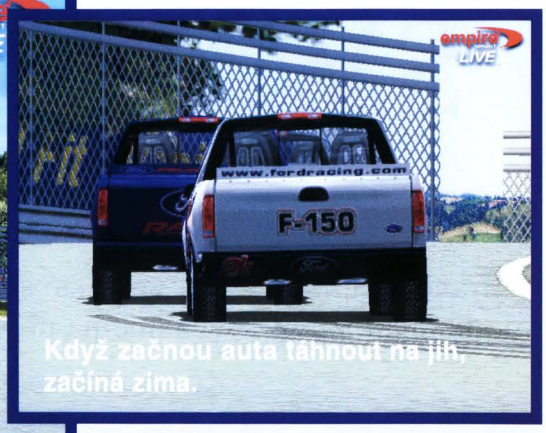
**Hratelnost**

Posledním, ale určitě nejdůležitějším aspektem hodnocení je hratelnost. Musíte uznat, že nehratelná hra je na baterky a chudáci pařani za ní utratí nekřesťanské peníze. Takže se pokusím vám atmosféru obou her přiblížit co možná nejpřesněji, abyste nekoupili (popřípadě neukradli) nekvalitní titul. Začneme opět Nascarem 3. Jako u předešlých her z této série, ani u třetího dílu se nebudete nudit. Papyrus pro nás připravil ještě lepší a zábavnější hru, než se mu podařilo vyplodit doposud (mluvíme samozřejmě jen o simulátorech). Fyzický model auta je proveden skvěle. Řízení je jednoduché a auta se skvěle ovládají jak z klávesnice, tak i joysticku nebo z volantu. Nascar 3 samozřejmě podporují i Force Feedback. Jako i v předchozích dvou Nascarech je i zde samozřejmě možnost si auto před jízdou na čisto patřičně upravit, a to jak po stránce fyzikální, tak i po stránce grafické. Ano, ani na nás hračičky autoři nezapomněli

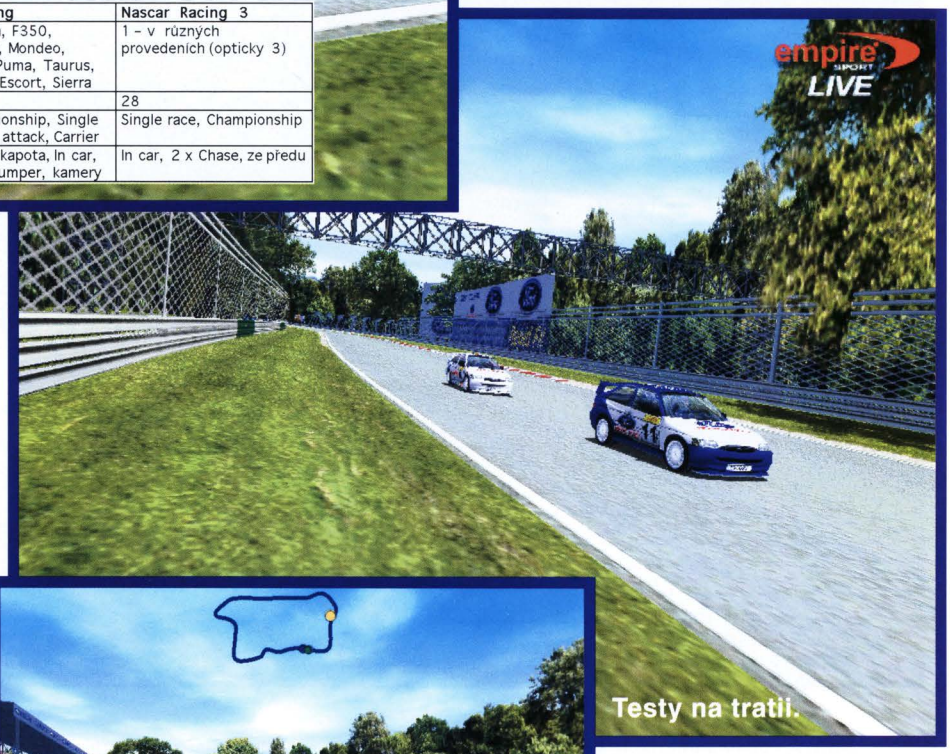
**NASCAR RACING 3**

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Simulátor. **Vývoj / Distribuce:** Papyrus / Sierra. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** D3D, openGL, Glide, Force feedback.
**Minimum:** Pentium 266, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, CD-ROM. **Doporučeno:** PII 366, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti, CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Nascar Racing 2 (60 %).
**Pro:** Grafika, zvuky, fyzikální model auta. **Proti:** Málo vypiplané okolí tratí, nemá volant!!!.
**Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: Vynikající simulátor, který respektuje fyzikální chování auta.** V single hodnocení by dostal **92 %**




| | Ford Racing | Nascar Racing 3 |
|---|---|---|
| Počet aut | 12 - Fiesta, F350, Cougar, Ka, Mondeo, Explorer, Puma, Taurus, Focus, 2 x Escort, Sierra | 1 - v různých provedeních (opticky 3) |
| Počet tratí | 10 | 28 |
| Herní režimy | 3 x Championship, Single race, Time attack, Carrier | Single race, Championship |
| Pohledy | 2 x Chase, kapota, In car, ze stran, bumper, kamery | In car, 2 x Chase, ze předu |




a přiložili editor textur auta. Ještě nyní si pamatuji, jak jsme s kamarády u Nascaru 1 soutěžili o to, kdo bude mít nejhezčí autíčko. Zde je program pro kreslení ještě o mnoho vylepšen, a dá se říci, že je plně User friendly. Skvělé je, že si můžete naskenovat vlastní loga, a ta poté jako bitmapy vložit na své auto. Abych se vrátil ještě k té úpravě auta. V původních dvou dílech sice trochu záleželo na vaší konfiguraci, ale ne zas tak moc, aby bylo nastavení vozu kritickým faktorem pro vaše další postupy. Zde je tomu naopak. Pokud nemáte své auto perfektně nakonfigurované, nemáte sebemenší šanci. Jedinou možností je pouze před startem zvolit horší protivníky. To je možné stejně jako v předchozích dvou dílech. Všechny údaje se volí v procentech. Nakonfigurovat si můžete kromě počítačových protivníků spoustu dalších věcí jako počasí, realistiku nebo pravidla. Doporučuji si alespoň jednou zapnout všechno na maximum a tu jednu hodinovou jízdu si vyzkoušet. Jezdit podle reálných pravidel závodů Nascar není jen tak jednoduché, ale to vystihuje výrok jednoho jezdce Nascarů Bobbyho Labonta „Never before has a racing sim been able to capture the realism of Nascar like Nascar Racing 3". Abych nezapomněl, pokud se rozhodnete si Nascary 3 koupit, dostanete ke hře tučný (cca 2 cm) manuál s popisy všeho, na co ve hře narazíte.

Nyní se podíváme, jak je na tom Ford Racing. Zatímco o Nascarech se dalo s klidem v duši říci, že fyzikální model aut je u nich dotažen k dokonalosti, o Ford Racingu se dá říci přesný opak. K čemu je skvělá grafika a zvuky, vylepšená inteligence počítačových jezdců, možnost nastříhat si vlastní filmy nebo spousta blbůstek zpříjemňujících jízdu, když se ta pixla (za tento výrok se omlouvám firmě Ford, ale bylo to v záchvatu afektu) ani s volantem nedá udržet na silnici. O klávesnici ani nemluvě. Mohu se stoprocentní jistotou říci, že GP nebo Wacky wheels měli stokrát lepší fyzikální model aut. Pánům z empire soft se něco jednou nevydařilo, tak jak by si asi přáli, nebo že by to byl skrytý záměr?

**Závěr**

Pokud vám není jasné, kdo dnes zvítězil, přečtěte si recenzi ještě jednou, pokud ani to nepomohlo, buďte si jisti, že to pro vás není důležité, protože nerozumíte automobilovým simulátorům.

—Michal Kratochvíl

**FORD RACING**

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Simulátor. **Vývoj / Distribuce:** Empire sports. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** D3D, openGL, Glide. **Minimum:** Pentium 366, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, CD-ROM. **Doporučeno:** PIII 700, 128 MB RAM, 64 MB grafické paměti, GeForce256, 44x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Nascar Racing 3 (92 %), Toca2 (80%). **Pro:** Grafika, zvuky. **Proti:** Fyzikální model auta, nemá palubní desku a volant!!! **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★. Celkové hodnocení: Ford Racing se utkal s mnohem silnějším soupeřem.**

# SWAT 3: Close Quarters Battle

"Bravo dva, bravo dva, teroristé se uchýlili s rukojmími do budovy banky – čekáme na příjezd SWATu!"

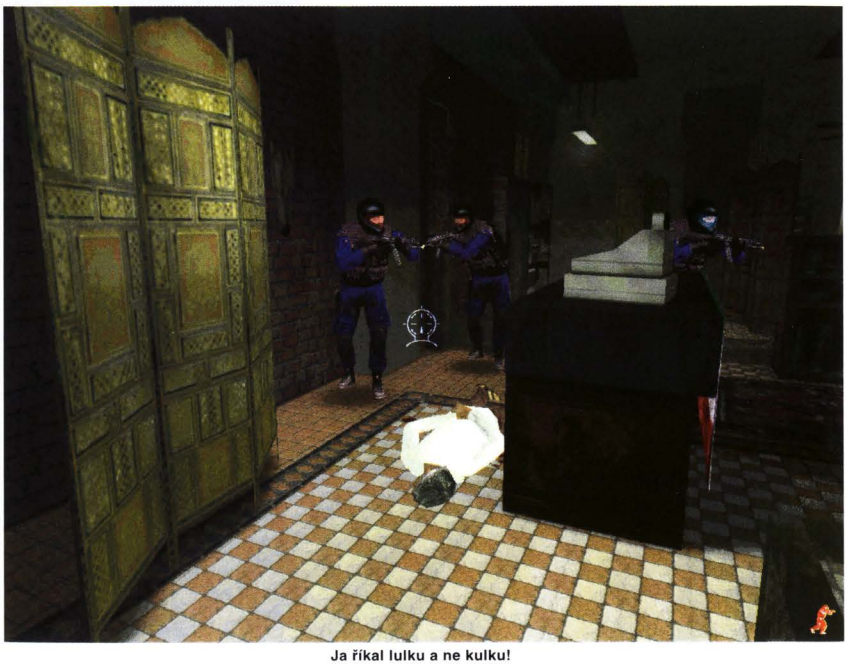
Krčím se v dlouhé temné chodbě jakéhosi špinavého hotelu. Má mpépětka musí být štěstím bez sebe, jak ji pevně tisknu v rukou. Všichni jsou na svých místech a připraveni. Zase ten tíživý pocit v útrobách jako před každou akcí, tohle si snad nikdo neumí představit. Všichni čekáme na velitelův pokyn. Teď! Něčí noha vyráží dveře a dovnitř místnosti letí oslepující granát. Jsem hned za vedoucím McCoolem a přes jeho mohutná ramena toho zatím moc nevidím. Okamžitě zaklekávám napravo od dveří, ústí hlavně namířené na potenciálního nepřítele. Výstřely z automatu těsně za mými zády mě instinktivně tisknou víc ke zdi. Klid. Vím, že nejsem sám, a zásah je většinou přesný...

Tak takhle nějak by se dal charakterizovat výřez z akce zásahové jednotky SWAT ze stejnojmenného, již třetího pokračování hry z dílen Sierra Studios. Popravdě byl jsem trochu skeptický, když jsem vkládal CD do mechaniky, neboť předchůdce SWAT3 nebyla nijak zvlášť povedená věc. Jednalo se o slušně provedenou real-time strategii, bohužel však s nulovou hratelností. Problém byl nejspíš v tom, že se autoři zaměřili příliš na realističnost některých aspektů hry a opomněli tak potřeby normálního pařana – totiž zábavu. Přinutil jsem tedy svou myšičku k poslušnosti a s jistým napětím sledoval, čeho se na obrazovce monitoru vlastně dočkám.

Hned na začátku mě přivítalo docela jednoduché a přehledné menu. Na toho, kdo je zvyklý na dějovou linii, tady čeká režim "Career", kde dostáváte mise postupně podle jejich obtížnosti. Pokud nebudete v terénu rychlejší než váš nepřítel terorista a přijde si pro vás "zubatá" (tím nemám na mysli místní pošťačku této zvučné přezdívky, ale smrt se vším všudy...), tak pochopitelně končíte a můžete to všechno rozjet nanovo. Nebo můžete dát přednost demokratickému výběru a v "Mission" si jednu z šestnácti misí, na kterou máte zrovna chuť, prostě vybrat. Všechny se odehrávají v Los Angeles a zahrnují rozmanité úkoly – podíváte se do luxusních hotelů, kde je vás potřeba k ochraně důležitých osob, nebo třeba naopak do kanalizačních systémů pod městem.

Dále je nutné určit, kterému týmu vlastně budete velet a jakou si s sebou do terénu vezmete výstroj a výzbroj. Té je ve hře skutečně nepřeberné množství a najdete tu všechno, na co si jen může člen elitních jednotek vzpomenout. Každá zbraň má například dva typy munice. Na teroristu stojícího za nějakou překážkou (míněno třeba za sklem, ne za zdí) je dobré použít průrazné střelivo místo poloplášťových střel JHP. Vaši "veselí" hoši se na otevírání objektů nestydí použít ani plastickou trhavinu nebo speciálně navržené střelivo do brokovnice. Možností je opravdu mnoho a účelnost vybavení vašeho týmu není vůbec od věci. Je rozdíl pokud jdete paralyzovat jednoho střelce nebo celý oddíl dobře vycvičených teroristů. Pochopitelně nezáleží jen na tom, jak své ovečky ošatíte. Jako velitel pětičlenného komanda musíte taky rozmýšlet, jak bude akce probíhat, a podle toho vydávat příslušné rozkazy a taktizovat. Tady se trošičku dotýkám podstaty hry samotné. Ono totiž nejde o klasickou 3D akci typu – všechno se dá proběhnout s bleskovou rychlostí a vražedností. Na to můžete rovnou zapomenout. Vpadnout bez rozmyslu do nějakých dveří se rovná kulce do čela...

Pokud chcete být úspěšný velitel (čímž chci upozornit na podezřele vysokou úmrtnost členů vašeho týmu a rukojmí), pak vám nezbývá než sáhnout po spolupráci a plánovat, jak jen to půjde. Polovina vašich lidí je označena modrou, druhá pak červenou barvou a celý tým jako element. Takto jsou také strukturovány jednotlivé rozkazy a bez nich se, jak už jsem se zmiňoval, v této hře prostě neobejdete. Komunikace se dělí na dvě části. Ta první a nejrozsáhlejší je komunikace se svým týmem. Můžete ovládat zvlášť modrý, červený nebo oba současně. Pokud



Ja říkal lulku a ne kulku!

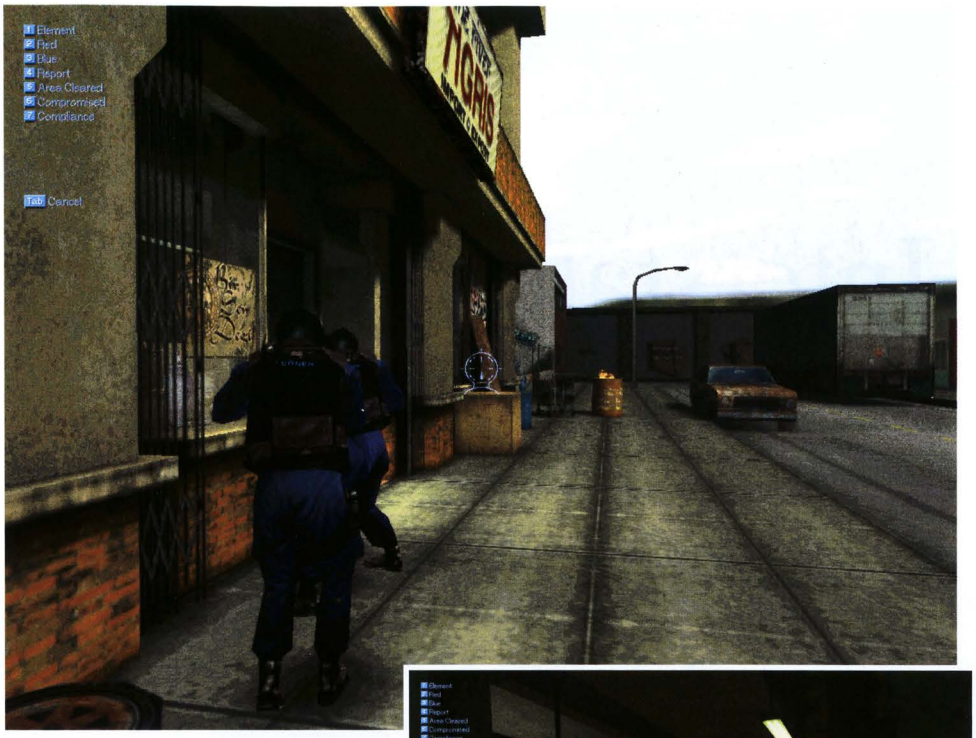
budete chtít, můžete rozkázat rychlý vpád do místnosti pomocí oslepovacího granátu nebo zajištění rukojmí. Povelů je celá řada. Druhá část komunikace se vztahuje na vaše okolí. Na to je jediná klávesa a efekt následovný: "Dej ruce nad hlavu!" a podobné výkřiky, které byste měli využít vždy před použitím zbraně. Realita je ovšem trochu jiná a než stačíte patřičnou klávesu stisknout, už jste pod palbou. Ono je určitě pohodlnější, střílet bez varování, jenom se to potom promítne na vašem výsledném hodnocení. A tak se každý musí rozhodnout sám, čemu dát přednost.

A jakže je to s inteligencí postav? Vpravdě je to něco, na čem si dali tvůrci ze Sierry hodně záležet. Vůbec bych nečekal od nepřátel takové podlosti. Není s podivem, že se o někom dozvíte, až když vás obdaří kulkou z místa, kde byl před chvílí jen temný kout. Problém nastává i tehdy, přejdete-li soucitně chlapíka krčícího se u země, jasně označitelného za chudáka civilistu. Může se vám to stát osudnou chybou, protože teroristé ve SWAT3 jsou schopni po malém divadélku vytáhnout v době, kdy už je nesledujete, kvér a napálit vám to nemilosrdně do zad. Komplikace dovedou nadělat ovšem i opravdoví civilisté. Někdy zpanikaří a začnou běhat všude kolem, plést se pod nohy atd. Proto se řiďte pravidlem - kdo má na rukách želízka, ten určitě zlobit nebude. Na druhou stranu členové vašeho týmu se chovají přesně tak, jak se to od nich očekává. To znamená, že až na malé mušky (někdy se to na malém prostoru pěkně plete) zcela profesionálně.

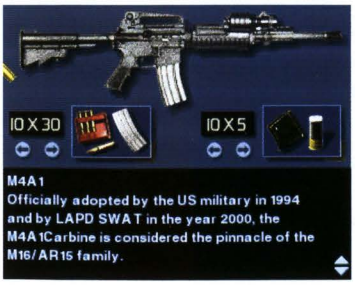
Při hře na mne neustále dýchala výborná atmosféra. Design jednotlivých úrovní je pečlivě propracován. Grafika je výborná, na své si především přijdou majitelé grafických akcelerátorů a rychlejších strojů, kteří si mohou zapnout vysoké rozlišení a kochat se odrazy v zrcadle, světelnými efekty a spoustou dalších detailů. Velice zajímavé je srovnání grafiky na Voodoo 3 a TNT M64. Ač má TNT 32 MB RAM, je na něm grafika o malinkatý kousek pomalejší a trhanější. Na Voodoo působí vše takřka dokonale a to i při zmiňovaných vysokých rozlišeních. Že by ovladače karet TNT nebyly podporovány Microsoftem tak, jak se patří? Určitě jste slyšeli o sporech tohoto mamuta s výrobci hardwaru. Když mu někdo nejde na ruku, tak jednoduše a bez skrupulí, nezahrnou podporu jejich ovladačů do svých platforem nebo rozhraních. A chudáci výrobci ostrouhají mrkvičku. Kdo by také jejich výrobky kupoval, když tam není napsáno "Design for Windows"...

Hudba je velice podmanivá a hodí se do hry tohoto žánru. Jen se vžijte do rolí těchto drsňáků, kteří dávají v šanc to nejcennější, co člověk má – život. Hudba, jakoby vás připravovala na nepřipravitelné. Co říci na závěr? Ty z vás, co čekají od SWAT3 naprosto klasickou 3D akci, asi zklamu. Ke svému potěšení (a jistě nejen svému) musím uznat, že hra v sobě skrývá víc taktiky, než by se dalo na první pohled očekávat. Celkově vzato je SWAT3 celkem povedené dílko, na kterém si milovníci tohoto žánru mohou díky velké realističnosti zkusit, jak to u speciálních jednotek doopravdy vypadá.

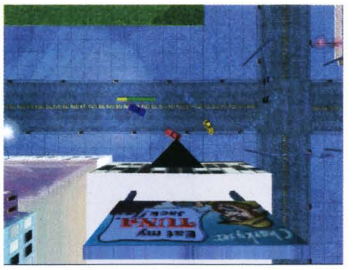
—Lukáš Pergl

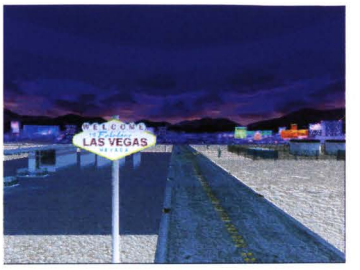


**Doblý deň, paňové, čo ši pšejetě?**



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Akční simulátor. **Vývoj / distribuce:** Sierra. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** D3D, OpenGL.
**Minimum:** Pentium 200, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 300, 64 MB RAM, 32 MB grafické paměti. **Nejlepší podobné hry:** Rainbow Six (81 %), SWAT 2 (29 %).
**Pro:** Velká realističnost. **Proti:** Některé drobné mušky v ovládání. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 78 %**






# Interstate 82

## Druhý díl skvělé hry je na světě

**Příběh**

Kolem dubna roku 1997 se na trhu objevila hra s tajemným názvem Interstate 76. Hra se odehrávala v roce 1976 (kdo by to byl řekl) a vy jste se v ní stali hlavním hrdinou Groove Championem. Cílem hry bylo, za pomoci vašeho přítele Tauruse, pomstít smrt vaší sestry Jade. V tomto nelehkém úkolu vám pomáhalo, kromě Tauruse, několik kámošů jako mechanik Skeeder.

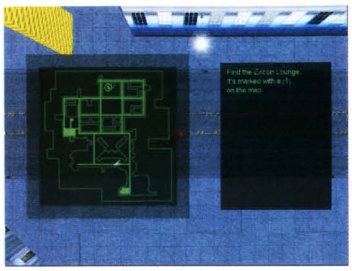
Druhý díl je situován do roku 1982. Chudák Groove si spokojeně bydlí ve svém karavanu kdesi na jihozápadě, když v tom jeho poklidný život přeruší banda individuí, ne nepodobných pankáčům, která hodlá z jeho obydlí udělat kůlničku na dříví. Statečný Groove však unikne do svého automobilu a pokusí se oněm výše zmiňovaným individuím ujet. Jeho pokus se však nesetká s úspěchem. Vy, jako jeho věrný kámoš Taurus, neváháte ani vteřinu a rozhodnete se Groova zachránit. Ani zde na to nebudete sami. Při své pouti po USA vám budou dělat společnost staří známí z "76". I zde je vám příběh vyprávěn pomocí animací, což jsou vlastně digitalizované filmečky, briefingů a debriefingů. Dějová linie se zde skládá z cca 50 misí. Autoři ještě vylepšili ideu "76" a přidali několik nových nápadů, takže všechny mise jsou skvěle provedeny. Navštívíte v nich malé malebné vesničky s ranči stylu "South Fork" či velká města, ale vaše putování vás zavede i do pouštních pustin nebo do opuštěných důlních komplexů.

**Hratelnost**

Co se týče hratelnosti, Interstate 82 nijak nezaostává za svým předchůdcem, ba naopak. Jako v "76", i zde se většina misí odehrává za volantem vašeho automobilu. Při řízení máte skvělé pocity. Autoři se při tvorbě fyzikálního modelu aut pěkně vyřádili. Kousky, které můžete s auty provádět, jsou neuvěřitelné a přitom lehké a snadno zvládnutelné. Auta se chovají jako reálná a přitom ovládání by zvládlo i menší dítě (a možná i -ml-). Model aut počítá se smyky, hodinami, nárazy, podjíždění kol a spoustou dalších věcí, na které si vzpomenete. Atmosféra je dotažena do nejvyššího možného bodu. Při hraní si připadáte jako v pravém americkém filmu. Hratelnost ještě zvyšují nové prvky jako možnost vystoupit z auta a chodit po svých stylem ŕ la Doom. Toho lze skvěle využívat, pokud máte poškozené auto. Stačí někde překvapit partu vašich nepřátel nepřipravenou a za pomoci vaší káry z nich udělat mastné fleky na předním skle. Potom jen stačí vystoupit a vybrat si některý z jejich plechových miláčků. V některých misích je to i životně nutné, protože nejdou s jedním autem dojet. Ptáte se proč? Odpověď je jednoduchá a snadno pochopitelná.

Představte si oblast velkou asi jako polovina Prahy, na ní několik desítek silnic a spousta machrů v autech, které připomínají spíše obrněné transportéry, sem tam poděl cest věže a na cestách minové pole. Musíte uznat, že pokud takovouto oblastí budete jezdit cca 20 minut pohybuje se pravděpodobnost vaší životnosti v jednom autě kolem bodu mrazu. Nemyslete si ale, že chůze po svých je pouze v případě, že potřebujete vyměnit vozítko. Ve většině misí je nutné místy vystoupit a odejít něco někam udělat (jako přepnout spínač, který otevírá dveře, objevit tajný úkryt bandy, která unesla Groova či dojít na schůzku s partnery).

Abyste si nemysleli, že je Interstate 82 pouhým ježděním po různých částech USA, musím se zde zmínit o druhé nejdůležitější věci ve hře. Tou je zbraňový arzenál. Jako v "76" tak i zde si budete moci svoje auto po každé misi pořádně vyzbrojit, opravit, opevnit či přelakovat. Super je možnost si například v Paintbrushi nakreslit podle dané předlohy vlastní lak na auta. Poté jen stačí aktivovat váš skin a můžete si to kalit ve "vlastním" autě. Co se týče zbraní je zde oproti "76" znatelný rozdíl. Zatímco tam jste měli na autě dva pylony dopředu, jeden dozadu a pokládač min, nebo jiných libůstek, zde je každé auto rozděleno na několik různě velkých částí, na kterých se vyskytuje různý počet plošek. Na každou plošku můžete položit jednu zbraň nebo štít. Záleží ovšem na velikosti zbraně. Takže je pouze na vás, zda z vašeho auta vyrobíte opancéřovaný stroj s jedním těžkým (ex)kalibrem nebo rychlý a lehký stroj chrlící smrt z několika hlavní na palubě. Zbraně si kupujete za peníze, které dostanete za každého mrtvého nepřítele. Na výběr máte skutečný arzenál. Od lehkých a malých kulometů přes minomety, raketomety, plamenomety a jiné -mety až po těžké kulomety nebo otočné věže, které chrlí smrt s přesností na desetinu milimetru, zatímco vy pouze držíte spoušť a



v klidu si jedete svojí cestou. Na výběr jsou i futuristické zbraně, jako znehybňovač, bleskomet nebo tepelně naváděné rakety. Proti těmto zbraním se můžete bránit pouze tím, že včas vezmete do zaječích nebo že máte speciální štíty proti dané vychytávce. Mimo zbraní si samozřejmě můžete vybavovat vaše auto i novým motorem, pérováním, převodovkou, pneumatikami a bůhvíčím ještě.

Super je, že autoři ještě vylepšili demoliční možnosti z "76". I zde můžete zničit, na co přijdete. Od domků přes sloupy vysokého napětí, které padají na cestu (což s oblibou využívají vaši nepřátelé), až po mosty přes řeky. Prostě super. Bohužel zde je jediná chybka programu. Zatímco exploze z prvního dílu vypadaly na svojí dobu moc hezky, zde se autorům moc nepovedly. Po výbuchu se totiž objeví jen ohnivá koule a to je vše. Graficky to sice vypadá super, ale na realitě si to moc nezakládá. Škoda, mohlo to být trochu lepší. Co se týče možnosti herních režimů, základem je zde jako v "76" výlet (Trip). Další možností je Instant Action. V ní si vyberete jednu z deseti arén, ve které se bude bojovat, počet protivníků, počet fragů nutný k vítězství a samozřejmě auto a vzhůru do bitky. Zde bych chtěl pochválit velkou nabídku automobilů, ve kterých můžete jezdit. Je zde na výběr zhruba 80 druhů aut, z nichž každé je v několika provedeních (LX, combi nebo takový ty autíčka s velkýma kolama, co jezdí přes ty autíčka s malejma kolama). Jezdit budete moci opravdu ve všem. Od vozítka pro papeže, přes rodinná auta a mlékárenské trucky až po důlní vrtné soupravy. Prostě bomba. Poslední možností je trénink pro méně zkušené řidiče. Zde se za pomocí instruktora seznámíte se základními prvky jízdy a nějakými těmi triky do rukávu. A můžete vyjet do opravdové akce.

**Grafika a zvuky**

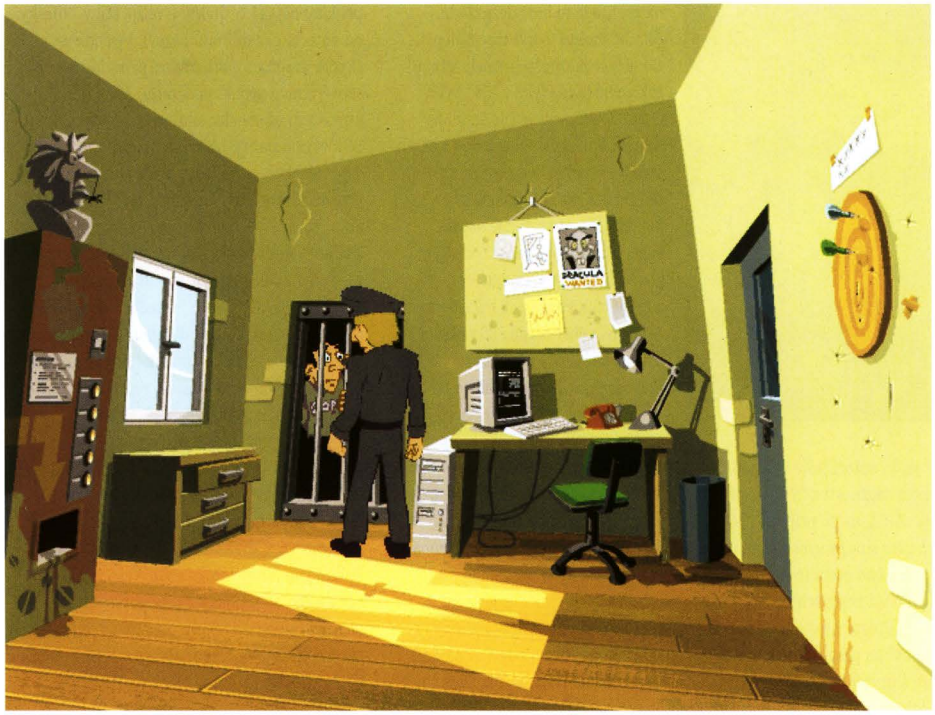
Grafika je podobná té z předchozího dílu, akorát je vylepšena na dnešní standart a jsou přidány nějaké ty efekty (světlo, stíny, odlesky na autech, pár miliónů barev). Výsledkem je skvělá krajina s nádhernými přírodními scenériemi a spoustou detailů, které doplňují atmosféru (domečky, sila, stromy, jezera, řeky, ve městech parky, blikající neony, supermarkety atp.) Když si k tomu přidáte prašné silnice, střídání dne a noci a skvělá auta, získáte něco opravdu perfektního. Zvukový doprovod nijak nezaostává za svým grafickým kolegou. Zvuky auta jsou super, žádné "vysavače" nebo "vrtačky" prostě V8 a několik desítek koní pod kapotou. K vaší pouti vám hraje pěkná muzika, která se mění podle dané lokace a situace, ve které se právě nacházíte. V každém případě je skvělá. Pokud si k ní přidáte skvělý zvuk motoru, kvílení pneumatik, burácení kulometů, exploze vašich nepřátel a smícháte to všechno dohromady s grafikou, výsledek je uchvacující.

**Závěr**

Pokud jste fandy automobilových simulátorů nebo akčních střílečeK (popřípadě obojího), je pro vás Interstate 82 tou pravou investicí. Neváhejte ani vteřinku, aby na vás ještě jedna kopie vybyla.

—Michal Kratochvíl

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Akční simulátor. **Vývoj / distribuce:** Activision. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** D3D, openGL, Force feedback. **Minimum:** Pentium 200, 32 MB RAM, 8 MB grafické paměti, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 300, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti, 40x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Interstate 76 (75%). **Pro:** Grafika, zvuky, fyzikální model auta. **Proti:** Nereálné exploze, nemá palubní desku a volant!!! **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 89 %**

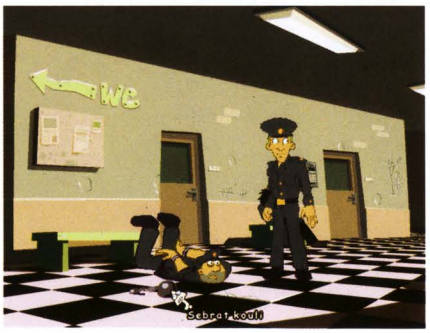



# Polda 2

## Humor je umění. Je otázkou, kde se nachází Polda 2

"Poslyšte kapitáne Brko, tady major Maliník, předveďte toho novináře, co vypustil tu kachnu. Jakou kachnu pane majore? Nó, tu, však víte, jak se jenom jmenovala... Bílá... Lucie? Přece tu, jak, nó, ohrožuje naší bezpečnost. A dělejte Brko, nechci vás moc honit, ale dělejte ať už jste hotov." — o pár minut později na strážnici — "Poslyšte, kluci, právě volal major z ústředí ohledně závažného případu. Máme dopadnout novináře Kecala, který se údajně zabývá pašováním kachen. Dopravil do České republiky, nelegálně a tajně, velice vzácnou kachnu bílou se jménem Lucie – zřejmě se jedná o chráněný druh. Tato kachna je velice nebezpečná, protože ohrožuje mojí a majorovu bezpečnost, předpokládáme, že může být i ozbrojená. Čé-to! Pozor! Odchod do zbrojnice a vyhlaste celostátní pátrání."

Doufám, že se mi alespoň trochu podařilo, přiblížit vám styl humoru, který se vyskytuje v druhém dílu Poldy. Nechci se chlubit, ale řekl bych, že tento úryvek je možná ještě úsměvnější, než drtivá většina rozhovorů ve hře (ne že bych si myslel, že jsem až takhle vtipný, to jen úroveň Poldy je o trochu níže, než jsem doufal). Snažil jsem se, oproti Poldovi, zařadit i vtipy, které jsou vícesmyslného rázu, takže se musíte zamyslet, jestli to ten autor opravdu takhle myslel nebo je to jen čirá náhoda. Dělat ze sebe debila to na celou hru nevystačí. Ač nerad musím poukázat na fakt, že recenze v Levelu byla nanejvýše podivná. Autor působí dojmem, že hru považuje spíše za průměrnou, ale některé jeho výroky nedávají smysl. Kupříkladu rozhodně bych nedával za plus hry celkově odvedenou práci v kontextu s malou cenou, a také jeho poslední hodnocení: "Palec nahoru znamená jediné – berte." To už něčím zavání... Vás se to ale netýká, vy čtete Excalibur, který vás od podobných "omylů" ochrání. Ale teď ke hře samotné.




**„Ač nerad musím poukázat na fakt, že recenze v Levelu byla nanejvýše podivná. Autor působí dojmem, že hru považuje spíše za průměrnou, ale některé jeho výroky nedávají smysl."**

Vtipná adventura je něco, co člověku zlepší náladu a dožene ho do stavu, kdy se za břicho popadá (také se občas chytám za břicho, ale věřte, že to je z úplně jiných důvodů...). Svojí sestru občas využívám jako tester her. Mladá a ničím nezatížená duše jako ona je schopná na první pohled posoudit co a jak. Dodnes to nechápu, ale děti mají opravdu mimořádně vyvinuté mimosmyslové vnímání. Když sestra na něco ukáže prstíkem a řekne: "To je pěkňá klavina!" je víceméně rozhodnuto. Zkusmo jsem jí ukázal začátek Poldy 2. Sestra chvíli nic neříkala a pak se zeptala: "Ploč tak dlouho kecají?" a tím vystihla hlavní věc, která mi vadí na této české adventuře. Samozřejmě, že se dají dialogy či monology, když je slyšíte podruhé nebo potřetí, přeskočit pouhým kliknutím tlačítka myši. Ale co byste říkali tomu, že tuto touhu cítíte už při prvním poslechu? Prst se vám chvěje pár milimetrů nad inkriminovanou oblastí a vy se vší silou vůle, přesvědčujete, že to debilní blábolení ještě chvíli vydržíte, jen probůh ať už řeknou, o co jde. Naposledy jsem se takhle zapotil při čtyřiceti hodinové (a to nonstop) pařbě Monkey Island – tady jim na to stačil jeden rozhovor. První problém, který vidím v Poldovi, je naprosto zbytečná snaha o všudypřítomnou vtipnost. Všudypřítomný může být možná Jehova nebo McDonald, ale humor určitě ne. Ten se naopak musí přesně dávkovat, jako cyankáli. Nebudu komentovat úroveň naší policie, ale to, jak se chovají příslušníci SNB ve hře, je i na mě moc. Nemůžu je srovnávat s primitivními domorodci z buše, protože ti znají jen několik duševních výkřiků a gest, a přesto si toho dokážou říci víc, než naši policisté (a určitě rychleji). Porovnání se zvířaty by bylo také urážející, třeba takový hroch se svou stále otevřenou hubou je inteligence sama, protože si dá dvě a dvě dohromady a počká si, až mu tam nějaký pták sedne (místo toho, aby se zbytečně namáhal). Nedivil bych se, kdyby se toto nebohé zvíře tímto srovnáváním

To je ale bašta.

Někdo přijede busem, někdo lodí a ti nejmajetnější letadlem.

Vstávej ptáku, dám ti jednu do zobáku.

urazilo. Druhou vadou na kráse je, jak už z mých nářků vyplývá, zbytečná délka a téměř nulová informační kapacita rozhovorů. Opravdu vás nebaví poslouchat naivní tlachání, kde se mluví jen kvůli tomu, aby hráč náhodou neusnul. Dabing je opravdu díky pánům Sobotovi, Nárožnému, Lábusovi a Faltusovi na velice vysoké úrovni, ale jen kvůli tomu se to poslouchat nebude. He? Některé komentáře jsou opravdu jako studená sprcha proti tomu, když slyšíte některého z výše zmíněných herců mluvit a posloucháte jejich inteligentní vyjadřování. A tím se vlastně dostáváme k bodu tři. Spektrum hráčů téhle hry mi není zcela jasné. Když to budou hrát děti, tak jim unikne spousta souvislostí, ale starší spolubojovníci by mohli označit tuto hru za trapnou a nenápaditou. Pořád se mi dere na mysl srovnání se slavnou scénou s opicí v Monkey Island. Pamatujete: vezmete banán a pohledem na něj zhypnotizujete opici, u té pak, jako u francouzského klíče, nastavíte požadované rozpětí pracek, abyste mohli povolit matku. Něco tak úchylného mi zabralo pět hodin hustého zákysu, ale ten pocit stál za to. A řešení bylo logické. Ta logika sice byla pěkně pokřivená a zamotaná, ale dávalo to smysl. U Poldy se také občas najdou věci, které dávají smysl až po delším zkoumání, a to je jenom správné. Protože jen vítězství vykoupené patřičnou námahou stojí za to. Samozřejmě, že se u této adventury zasmějete a zapotíte. Václav Faltus je opravdu výborný imitátor a Jiří Lábus, to je kapitola sama pro sebe. Ještě mě napadá taková drobnost, která mi podstatně vadí. Jsem rád, ať už na cokoli důležitějšího ukážu myší, když se u toho objeví třeba i jen krátký popisek. Krásný příklad toho byl ve Falloutovi. Sebemenší hloupý objekt byl označen a leckdy velice vtipně. Toho se zde rozhodně nedočkáte. Polda je skoupý i na věci důležitější, natož na drobnůstky. Spousta drobných náznaků svědčí o tom, že tahle hra byla narychlo spíchnuta horkou jehlou a úspěch měla zajistit zvučná jména dabérů. Ale podívejme se také na technické zpracování hry.

Grafika musela dát opravdu strašnou práci. V tomto případě odvedl Zima Software práci kvalitní. Zejména vezmete-li v úvahu, že tolik lidí, co tvořilo Poldu, se v zahraničních firmách podílí jenom na grafice. O zvucích a hudbě nemusíme ani mluvit. Dabing je opravdu výborný a je to jednoznačná deviza hry.

**Závěr**

Tam, kde Polda 2 mohl s přehledem rozdrtit konkurenci na prach, skóroval velice slabě. Mluvíme zde o hratelnosti a nápaditosti. Film Jízda od pana Svěráka mladšího byl nízkorozpočtový projekt a přeci jeden z nejlepších filmů, co jsem kdy viděl. Doufám, že tušíte, kam mířím. Máme oproti západním sousedům strašnou výhodu hlubokého pohledu na "věc", je škoda ji nevyužít. Na tomto poli jsme se totiž mohli srovnat, ba dalece předběhnout naše soupeře. U stránky grafiky a technického zpracováním je to těžší, protože tam hrají roli peníze. Polda 2 je česká adventura, kterou si určitě hodně lidí zahraje jen kvůli tomu, že je česky, a to je strašlivá škoda.

—Karol Střelba

Je libo mozeček?

Tohle mi připomíná jeden film s Batmanem.

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Adventura. **Vývoj / distribuce:** Zima Software / JRC. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není.
**Minimum:** P 100, 16 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 200, 32 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Polda (65 %), Ve stínu havrana (75 %).
**Pro:** Čeština, dabing. **Proti:** Až do krajnosti hnaná vtipnost, zdlouhavé dialogy. **Grafika ★★★. Hudba a zvuky ★★★. Hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 60 %**

# NBA Basketball

## Fox Sport útočí na všech frontách! Ustojí EA tento útok?

Ve Fox Sport vsadili na správnou kartu. Koupili licence na nejoblíbenější zámořské sporty, díky nim vytvořili oficiální hry a teď už jen čekají na úspěch. Zda se dostaví, záleží jen na nás, prostých hráčích hledajících zábavu pro nehostinné zimní večery. Tentokrát je nám nabízen NBA Basketball 2000 (NBAB – pěkná zkratka, co říkáte?). Hra, která má nejen mě přesvědčit o tom, že moje nadšení z NBA LIVE 2000 (NBAL – ještě pěknější zkratka) bylo předčasné. NBAB totiž chce právě NBAL sesadit z trůnu sportovních simulací, na který alespoň podle mého mínění patří. Nuže s chutí do toho a půl je hotovo.
Jako již tradičně si dovolím začít grafikou. Musím přiznat, že jsem byl velice příjemně potěšen vizuální kvalitou NBAB. Přece jen jsem před několika málo dny hrál NHL Championship a ten nebyl, co se grafiky týče, nikterak na výši, ale NBAB je úplně jiné kafe. Všechny haly, které máte tu možnost během hraní navštívit, jsou dokonale propracované a nebál bych se tu srovnání s NBAL. Za to hráči jsou v porovnání s NBAL nic moc. Prostě vypadají hodně divně a občas jsem měl takový neblahý pocit, že hraji s roboty a ne hráči. Tento pocit vás přepadá hlavně před zahájením zápasu, když hráči nastupují. Právě při vstupu na naleštěné parkety totiž vypadají hodně divně. Mají široká ramena, úzké boky a dlaně větší než hlavu. Ve hře se ale tento nedostatek smazává. Povznesením pro mě bylo, že ve Fox Sport nezapomněli na diváky, jak se bohužel přihodilo v NBAL. Navíc tu nejsou diváci ledajací. Jsou tu postavičky, které se přišly bavit, a tak jenom nesedí a nekoukají, ale přímo "žijí". Dostanou-li se do pohledu kamer, zjistíte, že někteří z nich občas vstanou, jiní tleskají atd. Srdíčko se mi poklidně usadilo na klidovém tepu a já začínal tušit, že se nemám čeho bát. Dokonce to nebyla ani hudba a komentář, co by mě nějak rozhodilo z poklidného hraní. Milým přilepšením byl fakt, že se při přerušení začala halou rozlétat hudba a oba komentátoři se vrhli do "tlachání" o posledních pár minutách nebo nejlepších hráčích. Klídek, pohoda, které umocňovalo hučení diváků. Navíc autoři nezapomněli ani na detaily, které jsem si pochvaloval v NBAL. I zde hráči občas něco zařvou, nebo jen tak rozhodí rukama. Můžete se zaposlouchat do magických úderů míče o zem nebo do pískotu gumových podrážek o parkety. Pomalu jsem se začal dostávat do recenzenské nirvány, když tu najednou, jako blesk z čistého nebe, mě vyrušila hratelnost. Po zkušenostech s NHL Championship jsem se těšil na naprosté herní nebe, ale co čert nechtěl, právě zde to nějak moc nevyšlo. Hned zpočátku mě vyděsil míč levitující uprostřed haly, ale to jsem byl schopen ještě omluvit. Pak se ale začalo hrát. Hráči začali zmateně běhat po hřišti a protivník si nerušeně doběhl až ke koši a skóroval. "Wau.", řekl jsem si v duchu a zkusil totéž. K mé neskonalé radosti to vyšlo. Myslí mi ale probíhala myšlenka, že tohle není to nejlepší a že bych to mohl zkusit jinak. I zkusil jsem si při cestě k soupeřově koši pár nahrávek a ouha. Skoro každá třetí mimo letí. Nějak se

**„Všechny haly jsou dokonale propracované a nebál bych se tu srovnání s NBA LIVE 2000."**

# 2000

INTRO

## „Občas se vám stane, že když skáčete ke koši, kamera se přepne a přinese vám blízký pohled na vaši hvězdu, jak plachtí vzduchem a zavěšuje.“

mi moc nezamlouvá ten styl, co je tu nastolen, a jdu přepnout na vyšší obtížnost. K mému potěšení se soupeř opravdu začal chovat trochu lidsky a já si mohl konečně v mezích normy zahrát. Bohužel jsem zjistil, že zlepšení herních vlastností postihlo jen hráče řízené počítačem a moji borci jsou stále trochu mimo. Nevím proč, ale vsugeroval jsem si, že se to odstraní tréninkem a začal trénovat. Po několika hodinách hraní jsem se nakonec naučil obstojně bránit a doskakovat. Dal jsem tedy NBAB druhou šanci. Otevřel jsem novou sezónu NBA a začal hrát... Hrál jsem a hrál. Nakonec jsem zjistil, že to až zas tak strašné není. Hráčům sice stále dělá problém přihrávka, ale všechno se dá dohnat doskoky. Bez nich jste v NBAB jako bez rukou. Problémem je, že hra nestíhá rychle přepínat z hráče na hráče, takže vám občas stane, že prostě skočíte a ono už je pozdě. To je snad největší chybka celé hratelnosti, ale uvědomíte si ji až po tom, co dohrajete a vypnete počítač, protože hlavní věcí, kterou vnímáte, je atmosféra zápasu. Tak ta je v NBAB zase velice dobře zpracovaná. Ať už formou již zmiňované zvukové a grafické stránky, tak i záběry při hraní. V NBAB se totiž objevuje taková novinka, kterou si jistě brzo zamilujete. Občas se vám stane, když skáčete ke koši, že se kamera přepne a přinese vám blízký pohled na vaši hvězdu, jak plachtí vzduchem a zavěšuje. Navíc se to celé trochu zpomalí (snad to není mým počítačem) a vy si tak můžete vychutnat proměnění koše trochu jinak. Tuhle, řekl bych “blbůstku”, jsem ještě nikde neviděl a stojí za to říct, že je super. Je to takový instant replay při hře. Tohle se hochům ve Fox Sport opravdu povedlo.
A na závěr bych si dovolil ovládání, obtížnost atd., jestli se neurazíte. Co se týče ovládání, tak si není na co stěžovat. Naleznete tu vše potřebné. Je pravda, že na rozdíl od NHL Championship tu nic nového neobjevíte, ale je to do jisté míry také dáno tím, že se tu prostě nic nového vymyslet nedá. Věcí, na kterou si musím trochu postěžovat, jsou trestné hody. Člověk, který ten způsob házení vymyslel, by se mi měl raději vyhýbat, protože jinak za sebe neručím. Ještě se mi nestalo, že bych nebyl schopen ani po několikahodinovém tréninku dát alespoň pětinu hodů. Ten způsob je prostě zvláštní a já jen s brekem vzpomínám na jednoduchost trestných hodů v NBAL. Ach jo.
Obtížnost je značně jednoduchá. Pokud nejste naprostý začátečník, nebudete mít problémy ani na obtížnost

All Star (nejvyšší). Tady jsem si také připadal trochu trapně. Začal jsem totiž na prostřední obtížnosti a celé mi to připadalo nějaké moc lehké, pak přišlo playoff a já přestával stíhat. Vyvrcholení sezóny se projevilo i v obtížnosti. Jinak bych vám doporučil nezačínat na obtížnosti nejnižší, poněvadž je nějaká divná a s přehledem v ní vítězíte i se zavřenýma očima (no dobře, přeháním, ale je to vážně nuda).
Zapomněl jsem na něco? Ááá, už to mám. Tak poslouchejte: NBA LIVE 2000 je stále nejlepší sportovní hrou roku. Děkuji za pozornost.

—Michal Jašpr

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Sport. **Vývoj / Distribuce:** Fox Sport. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
**Minimum:** P166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P233, 64 MB RAM, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** NBA LIVE 2000 (89 %).
**Pro:** Atmosféra hry. **Proti:** Poněkud nedodělaná hratelnost. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 73 %**

# NHL Championship

## Souboj dvou hokejových simulací v Excalibur Aréně!

INSTANT REPLAY

Znáte tu pohádku o pejskovi a kočičce, jak vařili? Tu, jak vzali od všeho, co měli doma, trochu, naházeli to do hrnce, zamíchali a... Vždyť víte. Vznikl z toho guláš. No a protože se v téhle recenzi budou prolínat a vzájemně porovnávat dvě velice podobné hry, doufám, že se v následujících řádkách neztratíte a nebudete nakonec nadávat na z... kočičku, z... pejska a z... pisálka, který za to může.

V první řadě si řekněme, s kým nebo lépe s čím máme tu čest. NHL Championship 2000 (od příště už jen NHLC, děkuji za pochopení) je, jak lze z názvu určit, simulací ledního hokeje, a to přímo zámořské hokejové ligy. Autory této hry jsou lidé z Fox Sport, kterým se podařilo získat licenci na NHL, a tak se stali ze dne na den největšími konkurenty EA Sports. Nemusím doufám příliš zdůrazňovat fakt, že EA Sports vydalo hru ne nepodobnou NHL 2000. Pro ty z vás, kterým tento produkt nějak zázračně ušel, doporučuji Ex 74, kde na ni najdete recenzi. Ale čas kvapí, tak tedy vzhůru moji milí, recenze začíná.

Co vás jistě zaujme ze všeho nejdřív, je vždy intro. V NHLC je velice povedené, i když musím přiznat, že mi přišlo, jako bych už ho někdy viděl. Asi nejspíš uhodnete kde. Ano v NHL 2000. Digitalizované video, kvalitní kytarová hudba, skvěle sestříháno. Tak tím disponují obě intra. Kdo tedy vyjde z tohoto prvního kontaktu jako vítěz? Nikdo. NHL 2000 sice disponuje lepší digitalizací videa, ale intro k NHLC zas tak nějak tvoří kvalitní celek a rozhodně ho horší digitalizace neshazuje. Stav je tedy stále 0:0.

Intro končí a vám se dostává pohledu na meňátka hry a vůbec na grafické zpracování. Tady bohužel trochu NHLC zaostává za svým sokem od EA. Obrazová kvalita je tak na úrovni NHL 98. NHLC to sice zachraňuje daleko lépe zvoleným pohledem na hráče při hře, ale hráči jsou prostě na dnešní standard příliš hranatí. Je to docela škoda. NHL 2000 se ujímá vedení 0:1.

Dostali jsme se až do zápasu. Hráči nám začínají kroužit po ledové ploše a nám se naskýtá další možnost porovnat si hry. Motion capturing. Podivný anglický výraz pro metodu věrného přenosu lidského pohybu na monitory počítačů, a právě na ten teď zaměříme veškerou pozornost. Hráči v NHL 2000 bruslí excelentně, mají-li puk na hokejkách, pohrávají si s ním, přehazují si ho zprava doleva a vůbec vypadají jako reální hokejisté. To v NHLC sice hokejisté také nebruslí špatně, ale s tou hrou holí už to tak dobré není. Při detailním zkoumání jsem zjistil, že hůl v podstatě používají na opírání se o ni a občas k tomu, aby s ní praštili do toho gumového nesmyslu s názvem puk. Žádné hraní si. Prostě buď touš na hokejce mám nebo nemám. Ono opravdu vypadá dost divně, když hráč toporně jede s pukem na hokejce. Dá se jen s obtížemi popsat, jak to vlastně vypadá, ale zkuste si představit hráče, který má pevně vytvarované ruce, s kterými nemůže hýbat a do nichž má zasazenou hokejku. Pakliže si ještě k té hokejce přimyslíte puk, můžete mít takovou přibližnou představu o tom, jak to vlastně celé vypadá. Nejlepší jsou ale animace padajících hráčů. To takhle do hráče někdo vrazí nebo ho trefí puk, on vyletí metr vysoko, udělá dvě tři salta a rozplácne se na zemi. Takhle dobře už mě dlouho nic nepobavilo.

A když už hnidopiším – hráči v NHLC vypadají všichni stejně. Vypadají jako klony nějakého hokejového boha a liší se jen jmény. Ale co. Na druhou stranu jsou v NHLC velice povedení brankáři. Jejich pohyby jsou opravdu přesné a nejednou mě mile překvapili třeba pěkným skoro učebnicovým semaforem (to brankář udělá něco jako provaz a puk chytne do lapačky). Stejně se nám ale NHL 2000 ujímá vedení 0:2 a kouč NHLC si vybírá oddechový čas.

**Klingylingylink. Reklámka!**

**Chceš být jako ty největší hvězdy NHL? Chceš, aby tě obdivovatelky zasypaly milostnými dopisy? No tak není co řešit. Čti EXCALIBUR!**

**Dej na rozum, kámo.**

**Klingylingylink.**

A jsme zpět. Tým NHLC se nám trochu otřepal a zápas najednou nabírá obrátky. Ke slovu se dostává ovládání a s ním spojená hratelnost. Ovládat NHL 2000 není problém ani pro pětileté děcko, ale na druhou stranu vám toho až zas tak moc nedovolí. To ovládání NHLC je o něčem jiném. Nemá vůbec cenu přemýšlet o tom, jestli je dobře rozvržené a jestli vás po několikahodinovém hraní neodvezou na operaci prstů. Vždyť si

**„Pohyby brankářů jsou opravdu přesné a nejednou mě mile překvapily.“**

INSTANT REPLAY

**Ideální gólová přihrávka. Ideální zakončení.**

INSTANT REPLAY



I na lavičce je živo.

# 2000

INTRO

## „Při přerušeních slyšíte varhany a když dá Jarda gól, slyšíte, jak hlasatel v hale řve: Nambrrr sixtyyy ejtt - Jaromiiir Jaaagr!“

ovládání můžete sami nastavit a dopřát svým prstíkům pocit klidu na již naučených klávesách. Ale to trochu zabředáváme. Chtěl jsem mluvit o tom, co ovládání NHLC přináší nového. Není toho málo.
V první řadě je to více druhů přihrávek a střel. Tak třeba proto, abyste vyhodili vzduchem, nemusíte zběsile mačkat tlačítko střely a doufat, že jste ho zmáčkli právě tolikrát, kolikrát je potřeba, a že puk opravdu poletí vzduchem, ale stačí stisknout jedno jediné tlačítko a puk se opravdu dostane do vzduchu. Jak mocná věc to je, zjistíte při hře. Často se vám bude stávat, že pojedete sami na brankáře a právě díky tlačítkům pro různé druhy střel se vám bude snáze zakončovat. Chybou by ale bylo domnívat se, že když má NHLC takto vybrané některé speciální střely atd., postrádá změnu střely při několika násobném stisknutí tlačítka. I toho se zde dočkáte, vážení. Ovládání je zde opravdu kvalitně zpracované. Karta se nám začíná obracet. NHL 2000 zaváhalo, a tak NHLC snižuje na 1:2.
Mírně zmatení hráči NHL 2000 se snaží vzpamatovat ze zasazeného úderu a z pozadí najednou vystupuje až doposavad přehlížená hratelnost. O hratelnosti NHL 2000 by se dala napsat celá další recenze, ale to, jak jistě sami uznáte, nemá zas až tak velký smysl. Jednoduché ovládání v kombinaci s dokonalou grafikou. Dalo by se říci, že není co řešit, ale je. Jak jistě sami víte, díl s označením 2000 neoplýval nijak přehnanou inteligencí počítače a pro trochu zkušeného hráče nebyl problém vyhrát velice vysokým poměrem. A co na to NHLC? Už víme, že obsahuje naprosto skvělý způsob ovládání, ale že grafika nám trochu zaspala dobu. Vadí to ale někomu?, ptám se. Mně ne – sám si odpovídám. Hlavní je přece požitek ze hry! A ten je u NHLC více než obstojný. Tím nejdůležitějším (takovou nosnou traverzou) je opravdu dobře zvolený pohled na ledovou plochu. Kamera je totiž poměrně blízko ledu a hráči tak nevypadají příliš titěrně jako v NHL 2000. Je pravda, že občas nevidíte, je-li někdo z vašich svěřenců za modrou a najedete tak do offsidu (postavení mimo hru), ale jinak je pro hru daleko lepší pohled z blízka. Navíc si díky dobrému ovládání můžete opravdu užít kvalitní hru, kterou nekazí malichernosti. Trnem v oku jsou jako vždy brankaři. Jejich pohybové kreace jsou sice velmi zdařilé, ale bohužel nepodávají nějaké extra výkony. Občas sice předvedou pěkný kousek, nad kterým musíte smeknout skalp, ale hned v zápětí vyrazí před sebe lehké nahození a vy máte druhou šanci, kterou by byl hřích neproměnit. Snažil jsem se najít nějaký stoprocentně zaručený fígl, jak dát gól, a jak jsem očekával, našel jsem. Stačí některým lepším bruslařem ujet podél mantinelu a potom v útočné třetině najet zešikma před bránu. Potom už stačí jen přihrávka do strany a jupí, vedeme. S tím si mohou obě NHL podat ruce. V každé z nich se totiž dal najít způsob jak bez problémů skórovat. Ale co mě překvapilo ze všeho nejvíc, to byl fakt, že skórovat s hráčem kvalit Jaromíra Jágra, je asi tak o 100 % snazší než s neznámým hokejistou čtvrtého útoku.
V NHL 2000 sice něco podobného k vidění také bylo, ale až NHLC tuto věcičku dotáhl do opravdu využitelného konce. Ze závaru před brankou tedy vytěžili hoši od NHLC a srovnali na 2:2. Oddychový čas si teď vybrali trenéři NHL 2000.

**Klingylingylink. Reklámka!**
**Hele, kámo, víš, co čtou nejlepší maníci na světě? To co ty, kámo!**
**EXCALIBUR!**
**Poslouchej si co chceš, ale čti EXCALIBUR!**
**Klingylingylink.**

Tak a jsme zpět po dalším komerčním breaku (přestávce). Stav utkání se nám vyrovnal a zápas vrcholí. Ke slovu se konečně dostávají komentátoři a ozvučení. Jedna z nepopiratelných sil NHL 2000 je právě v komentáři. S ozvučením už je to o něco horší, ale přesto nejde pod dnešní standard. To NHLC se svým komentářem zrovna moc nevyšvihlo. Je sice zajímavé poslouchat “tlachání” komentátorů při přerušení, ale při hře jim nějak dojde řeč. Hru samotnou tedy provází ticho, že by se dalo krájet. Je něco prohnilého v zemi Fox Sport. Zato zvuky jsou tu přímo božské. Při přerušeních slyšíte varhany, když dá Jarda gól, slyšíte jak hlasatel v hale řve: “Nambrrr sixtyyy ejtt - Jaromiiir Jaaagr!”. Ochozy hučí, tleskají a vůbec se radují až hanba. Škoda jen, že při hře je zase všechno jinak. Nárazy puku o mantinel sice slyšet jsou, ale to je asi tak vše. Škoda, škoda, třikrát škoda. NHL 2000 nám sice rychle skórovalo na 2:3 za komentář, ale NHLC se nakonec podařilo opět srovnat krok i skóre. Stav je 3:3 a hra vrcholí.
Obě hry disponují možnostmi hrát přátelský zápas, ligu, playoff, nebo turnaj zemí. Obě při turnaji zemí dovolují hrát jen hráčům z NHL.
Závěr bych tentokrát nechal na vás, protože stav je 3:3 a obě mužstva stáhla své brankaře. Rozhodněte sami, zda vyhraje NHL 2000 nebo NHL Championship 2000. Já vám jen mohu zaručit, že po herní stránce vás určitě nezklamou.

—Michal Jašpr

INSTANT REPLAY

INSTANT REPLAY

68 Jaromir Jagr
TITH GOAL OF SEASON (1:21)



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Sportovní simulátor. **Vývoj / distribuce:** Fox Sport. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
**Minimum:** P 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 233, 64 MB RAM, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** NHL 2000 (87 %).
**Pro:** Skvělé ovládání a hratelnost. **Proti:** Slabší grafika a komentář. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 83 %**

# Ka-52 Team Alligator

## *Ani hejno aligátorů by Vám nedalo zabrat tak jako Ka-52*

Už před více než deseti lety se na našich obrazovkách vyskytl první pořádný pokus o simulátor vrtulníku. Jmenoval se Gunship a byl ve své době velmi oblíbeným. Kupodivu si toho vývojáři her nevšimli a šli dál svou cestou simulací letadel všeho druhu. Po nějakém čase přišel zlom v podobě Commanche – Maximum Overkill. A k tomuto zlomu bych rád přirovnal i Ka-52. Hokum Ka-52 patří mezi nejlepší bitevní helikoptéry světa. Srovnání s ním snese snad jedině vrtulník Apache. Elektronické vybavení Ka-52 je na úrovni jeho západního protějšku a leteckými vlastnostmi ho o trochu předčí (no to teda nevím –vj-). Velice nezvykle řešený je 30 mm kanón, který je standardně zavěšen pod "čumákem" helikoptéry. Jeho manévrovatelnost je velmi špatná z důvodu pevnějšího uchycení na kostru stroje. Nemůže se s ním mířit jako u normálního vrtulníku (kanón se zaměřuje bez ohledu na směr letu), ale musí se zaměřovat celým strojem. Což v případě rychlejšího letu, doprovázeného střelbou na pozemní cíle, může být pro pilota velice frustrující. Značnou výhodou Hokumu je absence ocasní vrtule. Poskytuje to stroji lepší stabilitu a ovladatelnost. Sověti už několikrát dokázali, že když se chce, tak to jde. Jejich letový park se dá charakterizovat slovy: jsou to stroje nenáročné na údržbu a po elektronické stránce mají jednodušší standard, avšak vynikající letové a bojové vlastnosti jsou jim naprosto vlastní. V simulátoru

helikoptéry západního typu byste se asi tolik nenadřeli, jen kvůli tomu abyste ji udrželi ve vzduchu. Hokum se chová jako opravdový aligátor. Musíte se s ním rvát o každý centimetr, ať už to je směrem nahoru nebo dolů (musím ho prásknout, že dolu se mu chce víc –vj-). Jak vás jednou chytnou jeho ocelové čelisti, budete se muset moct snažit, abyste neskončili v jeho hnízdě na zemi. Kdo kdy taky viděl létat krokodýla, že? (a proč by nemohl, o letadle se taky tvrdilo, že nemůže létat, protože je těžší než vzduch! –vj-). Tak hele, je to moje recenze nebo tvoje? (no to já nevím, to si rozhodni ty –vj-). Dobře tak už mlč. S Kamovem je to zhruba jako se mnou. Má dvě absolutně protikladné stránky. Na první pohled je to realistický vrtulník, který nadchne všechny milovníky hard-core letectví, a na druhý je to skoro nehratelný simulátor s příšerným hladem po hardwaru. Zařaďte se sami do skupiny, která vám více vyhovuje. Nebo raději ještě ne. Počkejte, jak to s naším krokoušem dopadne po přetřesu všech jeho kladných a záporných vlastností.

**Hra(telnost)**

Na výběr jsou tréninkové mise, Instant Action (my říkáme akce v prášku – nasypete, zalijete vodou a můžete jít na TO! a abych nezapomněl, každý je spokojený, jak hladce to šlo... -vj-) Combat Mission a Campaign. Většině ostřílených hochů bych řekl, kašlete na trénink, život vás naučí. To platí i zde, ale s tím rozdílem, že zde se naučíte něco o aplikaci Newtonových zákonů v praxi. Nevím, jak by se výše zmiňovaný učenec tvářil, kdyby mu místo melounu spadla na hlavu několikatunová helikoptéra (i když to je asi irelevantní, protože helikoptéry na stromech nerostou -vj-). Pokud jste s fyzikou na štíru, raději doporučuji trénink. Po

Nad aligátorem se zatahují mráčky.

zvládnutí základních leteckých manevrů se můžete přesunout na něco ostřejšího. Jednotlivé mise jsou k dispozici ve volbách Instant Action a Combat Mission. Zde si zalétáte spíše jednoduší úkoly. Nechybí samozřejmě ani volba kampaň. Můžete si vybrat tažení v Tádžikistánu a Bělorusku. To není moc velký výběr oproti jiným simulátorovým hrám (to bych řekl, ve Falconovi 4 nás pěkně rozmlsali -vj-).
V kampani velíte šesti bitevním helikoptérám Ka-52 a šestnácti pilotům, což – i když se to nezdá – představuje poměrně slušnou útočnou sílu (vzpomeňte si, jakou zkázu způsobil jeden vrtulník v Rambovi, a to měli domorodci oštěpy, luky a kavalérii, nebo si to pletu s jiným filmem? -vj-). Své stroje si musíte střežit jako oko v hlavě. Když vám zničí Hokuma, tak za něj žádnou náhradu nedostanete, což pak v pozdějších misích znamená problémy. Jak je vidět ovládání Hokuma je pořádně složité. Já osobně to vítám, mám rád složité simulátory, které vám dají zabrat. než se s nimi naučíte alespoň odstartovat.
Zbraňové systémy Ka-52 jsou na vysoké úrovni. Máte k dispozici velkou škálu řízených i neřízených střel, plus váš 30 mm kanón a jiné vnější zbraně. To vše dává dohromady smrtící nástroj, který se však musí nalézat v rukách experta, aby bylo možno využít všechny jeho "kladné" vymoženosti k maximálnímu ničícímu účinku. Musíte se chtě, nechtě (tedy samozřejmě až si tuto hru pořídíte) sžít se svým strojem. Neříkám, že symbióza člověk – aligátor je dokonalá, ale všechno chce čas. Ze začátku oba cítí nedůvěru k tomu druhému. To je zcela normální chování při setkání dvou takových predátorů. Člověk musí být trpělivý a neztrácet naději. Až vám jednoho dne dovolí se přiblížit a vy ucítíte chlad jeho nádherné pancéřové kůže a poznáte jeho krutou zášť vůči nepřátelům, pak se stanete jednou bytostí. Pak už vás nic nezastaví. Hratelnost této hry se nachází někde v horní hladině lepšího průměru. Velkým problémem může být pro většinu hráčů hardwarová náročnost, ale o té až později.
Grafika, zvuky a hardware
Náročnost této hry netkví jenom ve složitosti ovládání, ale i v hardwarových nárocích. Testovací (někdy ho přezdíváme i toustovací – hřeje podstatně více než naše rychlovarná konvice -vj-) počítač má parametry: Celeron 400, 64 MB RAM, 32 MB TNT2 a 40x CDROM. Až dosud to byla konfigurace dostačující, ale pro Ka-52 to bylo takové nezbytné minimum. Obraz se trhá a škube. Vaše letecké výkony se dostávají do absurdní roviny. V jednu chvíli odstřelujete tank -škub- a ve chvíli druhé ho už taranujete. Umíráte! Ale nikdo na světě vám už nemůže vzít vaše hrdinné přesvědčení a ševelící hymnu na rtech, se kterou ctnostně skonáváte pro dobro vaší vlasti. Nejeden rudoarmějec by zajásal, jaký jste to gerojec. Ale o to nám zřejmě nejde, že? Rozmanitost terénu pro vrtulník je mnohem náročnější než u jiných simulátorů. Je to dáno tím, že helikoptéra operuje v poměrně malé výšce. Objekty

a charakteristické rázy krajiny musí být dobře viditelné a vymodelované, protože se klidně může stát, že se na nějaký objekt chcete podívat zblízka. Proto jsem se ani nedivil, když jsem zjistil, že za mírně nadprůměrnou grafikou stojí hodiny a hodiny práce, která na první zevrubný pohled není vidět. Není to poprvé, co hra předběhla svojí dobu v nárocích na hardware. U tohoto simulátoru se to dá omluvit, protože ten, kdo si tím uškodí nejvíce, jsou tvůrci hry sami. Tím vám ulehčí těžké dilema, zda si hru vůbec sháněť či ne.
Zvukové schéma je odpovídající bojovému vrtulníku a za zmínku stojí možnost nechat mluvit systém rusky (taky jsem doma hned hledal starou učebnici z páté třídy).

**Závěr**

Ka-52 je výtečný simulátor vrtulníku, který absolutně věrně napodobuje letové vlastnosti originálu (alespoň doufám, v Hokumovi jsem nikdy neletěl, ale předpokládám, že by to tak vypadalo). Reálnost tohoto simulátoru je vykoupena velice draze: v prvé řadě to je složité ovládání bojové helikoptéry a za druhé hardwarové nároky neúměrné dnešní době. Ti, co mají pevnější nervy nebo bohatší rodiče (popřípadě obojí) si můžou Team Alligator dokonale vychutnat bez sebemenší poskvrnky. Chudší z nás a labilnější by se měli této hry vyvarovat jako čert kříže.

—Ronald Krtina & -vj- (vnitřní drzé já) & —Vladimír Kopáček

## Kamov – Hokum

**Klasifikace:** bojový vrtulník. Osazen protiběžnými kamovovými rotory nad sebou – nedochází k rotaci vrtulníku okolo své osy. Díky tomu není potřeba zadního vyrovnávacího motoru. Dvě hřídelové turbíny Isotov série TU3-117, které jsou zabudovány v horním ukotvení hornoplošních křídel. Na volných plochách jsou čtyři závěsníky pro vnější výzbroj (rakety a infračervené rušící tělesa).
**Osádka:** pilot a navigační obsluha.
**Motor:** ISOTOV TU3-117.
**Výkon:** 1660 kW.
**Výzbroj:** 4x raketová sada AAM, AGM.
**Hmotnost:** 5450 kg.
**Průměr rotorů:** 18,2 m.
**Délka:** 16 m.
**Výška:** 5,4 m.

*zdroj: Karol Střelba - vedoucí pracovník špionáže Pentagonu*

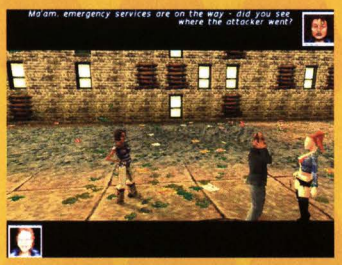
**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Simulátor bojového vrtulníku. **Vývoj / distribuce:** Simis / GT Interactive. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
**Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 400, 128 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Team Apache (71 %), Apache Longbow (79 %).
**Pro:** Realistický model helikoptéry, ruské ovládání a speech. **Proti:** Hardwarové nároky, složité ovládání. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 78 %**

## Proroctví se naplnilo a kruh se uzavřel...

# Urban Chaos

...blíží se konec roku 1999. Kriminalita, nenávist a jaderné zbraně v rukou náboženských fanatiků se staly něčím naprosto normálním. Do potencionálního konce světa zbývá pouho pouhý měsíc a světem vládne chaos. Vraždy, krádeže a jiné přestupky se stávají sportem a jako vždy na to policie kouká jen z velké dálky, aby se někomu z nich nedejbože něco nestalo. V této době nastupuje do policejního oddílu krásná D'Arci Stern s jediným cílem – nakopat zločincům zadek a zavést ve městě Union City opět klid a pořádek...alespoň trochu. Mnozí si řeknou: "A jééje... Zas další feministická hra se silikonovou královnou v hlavní roli, které se nezkřiví vlásek ani při pádu z padesáti metrů!" Omyl pánové a dámy. D'Arci je sice ženská, ale je úplně jiná, než ostatní počítačové hrdinky. Nemá žádné nadpřirozené schopnosti ani vnady. Je to prostě průměrná černoška vyškrábnutá ze špíny toho nejhoršího getha, plná sprostých nadávek (tolik jsem jich do hraní této hry neznal), nedělá jí problém kohokoliv zabít a rozhodně to není sexem nedotčená panna, což také občas dává najevo.

Společně s D'Arci budete řešit jednotlivé případy, které mají spojitost s největším gangem, který si nechává říkat Wildcast. Kolem něj se vlastně točí 60 % celé hry. Ovšem pozor. Wildcast je sice možná největší, ale rozhodně ne nejnebezpečnější. Tím je Millenium Cult – věří, že na konci milénia na Zem sestoupí Antikrist a sami se nazývají padlými anděly. Jsou to vlastně sebevrazi a jak všichni víme, ti vždy dosáhnou svého, protože se vrhají i do těch nejabsurdnějších situací. Dostanete se




Nostradamus. Vzácná postavička našich dějin, která pod vlivem drog v 16. století předpovídala události, které se v budoucnosti stanou – občas tvrdou a nesmlouvavou – realitou. Je to něco přes měsíc, co jsme i my na základě jeho vizí budoucnosti doufali v nádherný konec světa. Na chvíli, kdy zlo zvítězí nad dobrem a lež a nenávist nad láskou a pravdou, na tu část našich životů, kdy konečně pocítíme onen nádherný závan smrti a naše existence zmizí do nenávratna. Konec... Žádné svědectví o tom, že jsme tu někdy byli. Všechno špatné i dobré zapomenuto. Ale nic se nestalo a život jde dál. Ovšem jen zdánlivě...

k bombovým atentátům, drogovým obchodům, vraždám, dětské porno produkci, ale i k obyčejným sebevraždám. Postupem času naši hrdinku kontaktuje zpočátku neznámý Roper McEntyr a vy začnete zjišťovat, že nehrajete jen další bezduchou střílečku, ale na pozadí se začíná vynořovat velice zajímavý příběh, který nakonec dá hře úplně jiný smysl a spád.

Město, po kterém se budete pohybovat, je zpracováno jako obrovská trojrozměrná mapa, kde nejste skoro ničím omezeni. Ve světle lamp a neonových nápisů se leskne mokrá silnice, vítr si pohrává se suchým listím. Po silnicích jezdí auta, často narazíte i na nějakého chodce (ti se dají i přejíždět!!!) a všechno je takové živé, jako kdybyste byli opravdu v nějakém reálném městě. Kolem vás se odehrává spousta dějových linií, které třeba ani nemusí být na vašich akcích závislé a přesto potěší. Při svém putování se budete muset vyškrábat na vrchol mrakodrapu a tam zneškodnit zločineckou bandu (je odtamtud krásný výhled na město). Ovšem ne na každou stavbu se dá dostat po žebříku (víte, jak má každý činžák v americkém filmu na vnějšku budovy požární schodiště – tak to myslím) a občas budete muset vylézt na nějakou menší budovu a řešit problém, jak se dostat na ten osmipatrový dům, který se tyčí před vámi. Na nejméně dosažitelných místech obvykle najdete bonusy, které vám postavičku vylepší. A to je právě ona chybička, která mě od Urban Chaosu trochu odrazuje. K úspěšnému dokončení celé hry tyto bonusy potřebujete a tím narušíte její krásný spád. Jejich hledání se totiž rovná skoro bezcílnému bloudění po městě a vymýšlení těch nejkrkolomnějších akcí, které vás eventuelně mohou dostat ke kýženému vylepšení D'Arci. Protože ve hře není žádná mapa, budete si muset celé město zapamatovat (asi jako v GTA), což ovšem není zas tak velký problém, a za chvíli se v něm budete pohybovat se stejnou jistotou jako při cestě do vaší nejoblíbenější hospůdky.

Nyní bych se rád zastavil nad samotnými souboji, kdy dochází ke kontaktu D'Arci a jejích spolupracovníků se samotnými bojovníky za práva podsvětí. Ty jsou naprosto dokonalé a velmi se blíží skutečným zásahům bojových jednotek. Jako velmi pěknou věc vidím to, že nepřítele nemusíte zabít. D'Arci se může plížit podél stěny ve stínu a zezadu klepnout zločince do zátylku, znehybnit ho, nasadit mu pouta a už si bobánek ani neškrtne a vy máte další zářez na stole v kanceláři. Ve chvíli, kdy si dostatečně osvojíte základní údery (je jich přehršel), můžete začít zkoušet různé kombinace, čímž nejenže zefektníte svoje souboje, ale také se tím rychleji zbavíte svého protivníka. Při větších zátazích budete mít k dispozici různé zbraně (pistole, automat...). Nyní se dostavám k další situaci, kterou na této hře moc nechápu. Pouliční gangy jsou totiž na konci dvacátého století vybaveny baseballovými pálkami a nožíky, kterými nezvládnete otevřít ani plechovku od moravské klobásky. Až teprve velmi organizované gangy mají střelné zbraně a platí tu krutá realita – i když máte neprůstřelnou vestu, zásah z brokovnice na dva metry je smrtelný.

Technicky nelze Urban Chaosu vytknout zhola nic. Naprosto dokonalý engine, který je i na pomalejších strojích krásně plynulý. Grafika je báseň sama o sobě. Futuristické město proložené komiksovým stylem, plné těch nejzroztodivnějších detailů a vychytávek navozuje věrnou iluzi světa, který se opravdu řítí ke svému konci. O zvucích a hudbě nemá snad cenu se ani zmiňovat. Všechno, co si dokážete představit, má nějaký svůj zvuk. Od šelestu listí až po nadávky přicházející od různých obyvatel města (třeba prostitutky nejsou zrovna slušné v situacích, kdy jim vyděsíte zákazníka, nebo spořádaní občané také nejsou rádi, když jim omylem šlápnete do obličeje), které čímkoliv naštvete. Celkově bych hru hodnotil velmi kladně a určitě ji doporučil každému, kdo si chce zahrát něco originálního a plnohodnotného.

—Vladimír Kopáček

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** 3D akční + prvky adventure. **Vývoj / distribuce:** Eidos. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Direct3D, 3Dfx.
**Minimum:** P 233 MMX, 32 MB RAM, 4 MB grafické paměti. **Doporučeno:** PII 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB grafické paměti. **Pro:** Drsné prostředí, zajímavé kriminální živly.
**Proti:** Prostitutky jsou holky a vy taky... **Grafika ★★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 89 %**

# Age of Wonders

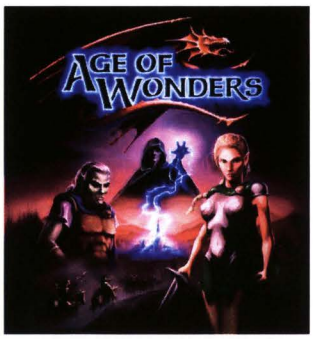
## Pastva pro oči, ale na zázraky si ještě budeme muset počkat

Po pokračování her Warlords (popřípadě Master of Magic) a Heroes of Might and Magic se objevila hra Age of Wonders, v jejímž rodném listě by tyto dvě hry určitě nechyběly. Autorům se velice dobře podařilo spojit to nejlepší z obou her a přidat k tomu ještě něco navíc, a tak díky nim může každý prožívat svůj čas zázraků i před svým počítačem. Otázkou zůstává, jestli budou tyto zázraky opravdu stát za to.

Graficky je na tom hra poměrně dobře, sice žádná novinka, ale od 2D tahových strategií se také žádný převrat nečeká. Povrch je hexového charakteru, jehož dojem se poněkud ztrácí ve vyšších rozlišeních (stejně jako vaše jednotky). Asi nejlépe jsou graficky zpracovaná nejrůznější menu, která jsou navíc velice dobře přehledná. Za tímto průměrem trochu pokulhává zpracování měst, takže se netěšte na hezké baráčky a hrádky, protože v tomto směru se Age of Wonders rozhodně Heroes of Might and Magic nepodobá (zato na každém rohu narazíte na klasické houbičky nebo kouzelnou studánku, takže naopak krajina se někde Heroes of Might and Magic podobá velmi).

Jak jsem již uvedl, jedná se o tahovou 2D strategii, takže vaším úkolem je sebrat svého hrdinu, několik jeho kamarádů, nějakou tu potvůrku navíc a vydat se na tažení za slávou a bohatstvím, na kterém budete dobývat města, obsazovat doly a v neposlední řadě ničit nepřítele. Po shlédnutí docela pěkného intra, kterému ale chybí trochu více té animace, se rozhodnete, jestli budete ve hře ti zlí nebo ti dobří a za

Krajina je tvořená z hexů.




jakou rasu to vlastně budete hrát. Námětem je jako obvykle ve fantasy hrách věčný souboj dobra a zla. Ras je k dispozici 8 – elfové, trpaslíci, lidé, hobiti, goblini, orkové a frostlingové. Samozřejmě si musíte zvolit také svého vůdce, který vás bude provázet po celou dobu vaší hry a s postupujícími levely se z něho bude stávat čím dál tím větší bouchač. K tomu mu poslouží nejen jeho síla a vlastnosti (při každém přestupu o úroveň výš si můžete přidat nějakou vlastnost, jako je například lukostřelba, lepší kouzlení, lezení po zdech a jiné, ale

S energií se musí šetrně.

máte jen 10 bodů za level, které si ale můžete nastřádat), ale také kouzla, která jsou klasicky rozdělena do bojových, charakterových a globálních, ale i na sféry, kterých je šest – život, smrt, voda , oheň, země a vzduch (můžete si vybrat vždy jen jeden z protikladů, např. když vyberete vodu, nemůžete si vzít oheň atd.) a na univerzální kouzlo nazvané cosmos. Kouzla musíte vymyslet, k čemuž slouží magické věže (ty musíte obsadit) a zásobu many vám poskytuje Power Node, což je takový důl na manu. Některá kouzla mohou používat i normální postavy (druidové mají léčení, magické blesky atd.) a zbytek samozřejmě musíte sesílat se svým hrdinou. Efekty kouzel jsou velice pěkně propracované, ale musíte dávat pozor, jestli vám někdo nebo něco nestojí v cestě. Charakter s vámi automaticky putuje celou kampaní a po každém kole dostanete ještě několik bodů, za které můžete propašovat do dalšího levelu ještě nějakou tu jednotku, zlato nebo manu. Jednotky můžete stavět ve městě, popřípadě některé naverbovat cestou a obléhací stroje můžete stavět i ve workshopech, které určitě často potkáte.

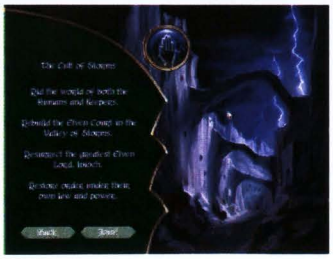
Všechno ale stojí peníze, které vám vydělávají jak města (místo výroby můžete obchodovat, což vám zvedne příjem z města o 25 %), tak i doly, a nějaký poklad si vyděláte rabováním měst a na kopeček zlata jen tak na zemi taky občas narazíte. Abyste mohli produkovat jednotky, musíte města upgradovat a posléze ještě instalovat výrobu jednotky (na obrázku města se to bohužel neprojeví), ale maximální upgrade je určen velikostí města. Každá jednotka má počáteční cenu a dále platíte její údržbu, takže velikost vaší armády musí odpovídat velikosti vašich příjmů, jinak se na vás jednotky zvysoka vykašlou. Okolo města můžete stavět také opevnění, buď klasické hradby nebo kůlovou palisádu, a nepřítel pak na jejich překročení potřebuje nějaký ten obléhací stroj, jako je beranidlo nebo katapult. Válečnou techniku se vyplatí používat i proti jednotkám (např. plamenomet je docela účinná hračka), ale jejich údržba je poměrně nákladná. Další činnost, kterou můžete ve městě

provozovat, je rabování, to vám zajistí menší obnos peněz za trochu času, který u toho strávíte (podle velikosti města 1 – 3 kola), ale město je navždy ztraceno. Pokud nemáte čas na rabování, můžete město jednoduše vypálit, ale z toho opravdu nemáte vůbec nic. Mnohem lepší možnost je konvertování nebo spíše migrování ras. Jelikož každé město má k vaší původní rase určitou "náklonnost", může se stát, že když dobudete město jiné rasy, vzbouří se a pokud v něm nemáte nějaké vojáky, začne být nezávislé. Tomu lze předejít právě migrací ras, tak můžete například z gobliního města udělat elfí a naopak pouze za několik kol a trochu peněz. Jedinou nevýhodou je to, že když město ztratíte, může počítač udělat úplně to samé. Za zmínku ještě stojí možnost výroby létacích jednotek, v přístavech můžete nakupovat lodě a v magických věžích kouzla. Na jednom hexu může být najednou jen osm jednotek, což autoři vyřešili tím, že bitva se odehrává na 9 hexech mapy, takže v boji může být

maximálně šest krát osm jednotek za jednu stranu. Pokud nemáte náladu na řízení bitvy, boj můžete obejít, takže bude probíhat stylem Warlords, nebo si můžete vychutnat vlastní boj, který probíhá na kola a je poněkud zdlouhavý. Můžete si vybrat i systém normálního pohybu po mapě, buď si vyberete klasický a hrajete na jednotlivá kola, nebo simultánní a všichni účastníci se pohybují zároveň. Výhodou je, že můžete jednotkami pohybovat po mapě i nezávisle na hrdinovi, takže můžete uspořádat velké tažení, jehož rychlost je ovlivněna jen pohyblivostí nejpomalejšího z vašich přisluhovačů. Pohyblivost je samozřejmě omezena terénem – na sněhu, v kopcích a v lesech si zachodíte méně než po silnici a na přechod hor musí mít všechny jednotky ve skupině vlastnost "lezení po horách", jinak jsou kromě letecké cesty nepřekročitelné. Přes vodu se můžete dostat pomocí mostu, popřípadě si postavit loď a přeplavat. Další důležitou vlastností vašich jednotek je dohled, který se v podzemí rapidně snižuje a umožňuje tak nepřátelům nepozorovaně se přiblížit. Stejný efekt má i "Fog of War", která v pořádné strategii nesmí chybět. Ještě bych se rád zmínil o diplomacii, která ve hře také zastává svou roli, i když v kampani není tak výrazná. Pomocí tohoto menu můžete uzavírat aliance, platit a vymáhat poplatky nebo ponoukat protivníky k vzájemnému útočení. V kampani jste trochu omezeni tím, že musíte nakonec tu druhou stranu zničit, takže delší spojenectví nepřipadá v úvahu, ale v custom game si pomocí diplomacie můžete zajistit velice dobré postavení a dokonce i vítězství. Po zvukové stránce je hra také jen o něco více než průměrná. Obsahuje dobrou hudbu na podmalování hry, ale projevy jednotek a vůbec zvuky pohybu a chůze nestojí za moc.

Hra jde hrát i v multiplayeru i na jednom počítači, ale můžete pak zvolit jenom klasické pojetí kol (autoři předešli bitkám o myš a právo na první tah zrušením simultánního hraní na jednom PC), ale dále si můžete zahrát i po LANu nebo po Internetu. Maximální počet hráčů je 8. Age of Wonders bohužel není až tak zázračná, jak by se z názvu mohlo zdát, i když se na jejím vzniku podílelo sdružení Gathering of Developers v čele s Triumph Studios, ale pokud neseženete Heroes of Might and Magic 3, můžete si tuto hru jistě koupit a budete jistě spokojeni, protože Age of Wonders má některé nadprůměrné vlastnosti, obzvláště z hlediska grafiky a vývoje postavy.

—Robert Polák



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Fantasy strategie. **Vývoj / distribuce:** Triumph Studios / GOD. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** Ne.
**Minimum:** P 233, 32 MB, HDD 300 MB. **Doporučeno:** PII 400, 64 MB RAM. **Nejlepší podobné hry:** Heroes of Might and Magic 3 (90 %), Warlords 2 (70 %).
**Pro:** Zpracování hrdiny, grafika. **Proti:** Bez nových myšlenek, průměrnost. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 70 %**

# Toy Story 2

## Příběh hraček pokračuje i na vašich monitorech

Walt Disney je opravdový machr. Jeho kreslené příběhy provázejí už generace našich dědů. Neznám moc děvčat, která by na tváři mého dědy, vysloužilce z cizinecké legie, vykouzlila úsměv. Stejnou měrou se o to dělí Popelka se Sněhurkou. I když, jak občas sleduji, je dědovi milejší Popelka. Vysvětluje to tím, že mu připomíná vousatého arabského seržanta, kterého celá četa zbožňovala díky jeho nevyčerpatelné zásobě kleteb. Slyšeli jste někdy klít Araba? Já ano a byl to můj nejhorší zážitek v životě. Můj černý společník na koleji si jednou takhle v poklidu četl náboženskou knihu o Alláhovi a my jsme s kamarády strašně pili a řvali ve vedlejší cimře. Když už jsme se skoro neslyšeli navzájem, rozrazily se dveře a v nich stál jako černý anděl pomsty Mamadut. Bílé zuby a bělma vypadaly ještě hrůzostrašněji než kdykoli předtím, v tu chvíli jsem byl rád, že nejsem na pokoji s domorodcem z Bali. "Artherak des soptok kovok!" ozvalo se

hrdelní zavrčení, které si nezadalo s týden hladovějícím jaguárem. Všichni jsme ztuhli a vytřeštili oči – hluk rázem ustal a bylo po oslavě. Od té doby chovám k Popelce jistou nedůvěru. Naštěstí na mé lásce k panu Disneymu se tím nic nezměnilo. Je tedy pro mě velkým potěšením recenzovat Toy Story 2. Filmová předloha se mi moc líbila a její počítačové zpracování taky (asi jsem trochu divnej...). S očekáváním jsem zhlédnul pěkné intro dvojky a vrhnul se do akce. Oddechnul jsem si. Raketák je pořád ten pohodovej maník, tak jak si ho pamatuji. Občas sice pronese nějakou do nebe volající kravinu, ale za to on nemůže, za to mohou ti, co ho takhle naprogramovali. Hru začínáte v dětském pokoji. Máte svůj oblíbený smrtící laser, plachtící křídla a vývrtkovač (to jsem vymyslel sám!). Buzz se pohybuje velice čile a animace jeho pohybů je perfektní. Prostředí si opravdu vychutnáte už jenom kvůli výborné létající kameře. V mnoha hrách je právě tento druh záběrů kamenem úrazu a příčinou neúspěchu. Tady se programátorskému týmu Walta Disneye podařilo odvést dobrou práci. Kamera je dynamická a mnohdy neakční situace vypadá jako vystřižená z akčního filmu. Raketák plní různé drobné úkoly, kterými pomáhá svým přátelům. Je zde i obdoba sniperského módu, kde máte zaměřovací křížek a můžete v pohodě postřílet celou kompanii plyšových zajíčků duracelků (už jenom za to, že vydrží déle). Buzz může skákat, plachtit, přitahovat se a dělat spoustu dalších pohybů, jež jsou nám smrtelníkům upřeny. Jeho laser má dvojí funkci – buď můžete střílet normální frekvencí s nejnižší účinností nebo chvíli podržíte tlačítko fire a počkáte, až se zbraň nabije na maximální stupeň.

Opravdu pěkně je vyvedena grafika. Musím potěšeně konstatovat, že se ani při zapnutí maximálních detailů při rozlišení 800x600 netrhá a je plynulá. Rozdíl už je znát při 1024x768 a opět maximálních detailech, nevím jestli už to můj cyber-hyper computer nestíhal nebo si jen sousedka zapnula svůj ruský dvojtakt. Asi si na ní budu stěžovat. Samozřejmostí u Toy Story 2 je 3D akcelerátor. Nezávidím těm, co ho ještě nemají, protože při dnešním rozvoji této technologie je vyhazování peněz něco teď kupovat. Kupříkladu jen Voodoo 5. Standardem pro dnešní grafické akcelerátory je 16 až 32 MB RAM, ale u V5 má být 128 MB RAM. A až se hry začnou programovat pro takovou kapacitu, tak se starší 3D karty mohou jít vycpat. Historie se pořád opakuje. Nicméně Příběh hraček šlape výborně už teď. Hudba a zvuky? Ani jsem je nezaznamenal, tak to budou asi v pohodě. No jo, raději to jdu skouknout. Pá, pá, Wordíku. Tak, jsem zase zpátky. Hudba je moc pěkná a líbivá. Zvuky a mluvená řeč jsou v odpovídající kvalitě megalomana, který si může dovolit zahrnovat nás jedním srdceryvným příběhem za druhým. Nemusíte být ani dítě, abyste nalezl zalíbení v této hře. Rozhodně neovlivní váš život negativně, jako by se to mohlo stát u krváků, kterých je dnes spousta. Mnoho plusů říká, proč si zvolit právě Toy Story 2. Hratelný odpočinkový příběh, precizní grafické a zvukové rozhraní a v neposlední řadě právě hračky samotné. V dnešním uspěchaném světě si už člověk nemá čas moc hrát – a to je rozhodně škoda.

—Karol Střelba

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Skákací adventura. **Vývoj / distribuce:** Disney Interactive. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** PII 400, 64 MB RAM, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Toy Story 1 (72 %), Rayman 2 (87 %). **Pro:** Buzz je opravdu pohodář, roztomilá grafika. **Proti:** Vychvalování sama sebe, prolínání objektů. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 83 %**

# Alien Nations

## Mimozemské národy se honosí slibným názvem, žel skutek utek!

Nemám rád hry, které mluví v úvodu o hlubokých myšlenkách lidstva a snaží se zapůsobit na hráče dojmem, že zde půjde o něco velice mimořádného, aby vteřinu poté celou úvahu zesměšnily stupidním létajícím kačerem. Toho se přesně dočkáte v intru Alien Nations. Moudrý hlas sečtělého profesora Vám bude osvětlovat teorii evoluce v kosmickém (nebo spíše komickém) měřítku. Dozvíte se, že se civilizace vyvíjely a zanikaly. Život na sebe bral nejrůznější formy, jen aby naplnil svou primární funkci – žít. Pak se ve vesmírném nekonečnu objeví uslintaný space-kačer s mimořádně debilní raketkou na zádech a usměje se na Vás. Omdlel jsem a vůbec se za to nestydím. Po hodině zvracení jsem se opět dostal k monitoru, ale pro jistotu jsem před sebe usadil svojí mladší sestru, aby mě příště před podobnými výjevy tohoto ďábelského stvoření varovala. Nuže dále. Náš kosmický filuta se vydává do vesmírné hospy. Prásk! Sestra, sloužící jako štít, zachytává většinu záření, ale tohle už je i na ní moc. Válí se po zemi a žvatlá: "Rozťomilí kačcheři!" Strašná pravda mě zasáhla až do morku kostí. Kačerovitý zjev nebyl tedy omyl přírody, respektive evoluce, jak jsem doufal, ale člen mocného klanu vesmírných strážců pořádku. To a ještě více se dovídám od milého profesora, který využívá mé nevolnosti a pokračuje v přesvědčování, že kačeři jsou vlastně Árijská rasa vesmíru. Kačák, co právě přilétl, se pozdraví se svými dvěma kolegy, kteří si dávají řádně do zobáků. Jeden z nich je asi alkoholik, protože má zobec příšerně ohnutý. Nebo, jak osobně doufám, do zobáku dostal od nějakého méně inteligentního tvora, který neví, že kačeři konají dobro. Vrchol stupidity je snaha přesvědčit hráče, že tři civilizace (v intru se přesně praví: "Rozdílné jak jen mohou být." – to si prosím zapamatujte, dojde na přetřes později.), které až dosud žily v poklidu, se musí přemístit na jednu planetu. Tam se rozhodne, kdo z nich má největší nárok na život. Transport oněch nebožáků na planetu provedou samozřejmě kačeři, a to ve skleněných lahvích, jen ten ocet chybí.

Jak už z úvodu vyplývá, máte možnost si zvolit jednu ze tří ras, se kterou pak provedete násilnou genocidu planety. Výběr je věru zajímavý:

Amazonas jsou inspirovány nejspíše kmeny výborných a krásných válečnic z planety Země, které nejednomu muži už pořádně zatopily. Jsou to velice nádherné ženy, které by za nějaký ten hřích stály.

Druhou rasou jsou Pimmons. Můj kamarád je na první pohled nazval modrá hovada. Nebyl daleko od pravdy. Rád bych uvedl nějakou specializaci, kterou mají

oproti ostatním, žel nic takového v této hře neexistuje. Poslední z trojice jsou Sajkhi, roztomilí hmyzovci, kteří mi přirostli k srdci nejvíce.

U strategických her obvykle doporučuji tutorial, který leckdy bývá nezbytný k rychlému pochopení souvislostí. Zde je úplně zbytečný, Alien Nations nemají ani špetku něčeho nového, co by se zkušený hráč musel učit, ostatně podobnost se Settlery je určitě náhodná!? Stačí postavit pár budov, ze kterých plyne zisk, a pak vesele můžete rozvíjet vaší civilizaci. Ať už si vyberete jakoukoli rasu, všechny mají jedno společné – lenost a naprostou debilitu. Když pošlete vašeho lovce na lov zvířat, obvykle se stane, že někde zamrzne a zdekuje se. Vaši nosiči se sice pohybují jako želva bahenní, ale nelze jim upřít znalost Pythagorovy věty. Místo, aby se pohybovali k cíli přímo po přeponě, plazí se po odvěsnách. Dobrá inovace. Opravdu, na hře je nejvíce otravná její pomalost. Dění na obrazovce vůbec nemá spád a prostě vás netěší komandovat umírající kriplíky. Stavba budov je unylá a to hlavně díky oblíbenosti Pythagora u nosičů. Dost jsem postrádal knoflík s odkazem na lenícího soukmenovce, protože při tempu pohybu jednotek jde je stěží poznat, kdo se fláká a kdo se snaží simulovat práci. Další kapkou benzínu do kamen je v intru slibovaná "rozdílnost" ras. Je skoro nemožné, aby se tři cizí rasy vyvíjely stejně. Zde to ovšem dokázaly. Grafika budov je samozřejmě jiná (to by byl taky vrchol, aby ne), ale funkce staveb je naprosto totožná, stejně tak i postupy vynalézání. Prostě žádná výrazná změna, která by umožnila hráči vybrat si své oblíbence.

Podstatně lepší je to už s grafickou stránkou hry. Každá civilizace má opravdu naprosto rozdílné stavbičky a jednotky. Rozlišení 800x600 a 1024x768 je detailní a pěkné. Prostředí je nádherně barevné a určitě se zalíbí. Krutou daní za to je trhaný obraz na pomalejších počítačích i s 3D akcelerátorem. Podle mě ale nejvýraznější prvek Alien Nation je hudba. Motiv je velice podmanivý a brzy se zaryje pod kůži. Alien Nation je přímo ukázkovým příkladem toho, že nestačí napodobit herní schéma výborně prodávaného titulu, dát mu novou grafickou podobu a vymyslet geniální zápletku. V tomto případě se programátorům nepodařilo zcela napodobit geniální Settlery a zle na to doplatili. Kdyby hra měla o trochu rychlejší spád, jednotky se pohybovaly svižně a s kusem inteligence, prostředí bylo variabilnější, mohlo dopadnout celkové hodnocení jinak. Žel, nedá se odpustit neodpustitelné. Když už napodobovat, tak jedině s lepším finálním výsledkem. Ale i tak je tato hra vhodná pro mladší hráče, kteří se nechají potěšit opravdu pěknou grafikou a milým provedením. I první reakce mojí mladší sestry byla: Jéééé, to je pěkný!

—Karol Střelba

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Real-timeová strategie. **Vývoj / distribuce:** JoWood Production. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
**Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. 150 MB HDD. **Doporučeno:** PII 400, 64 MB RAM, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Settlers 3 (85 %), Age of Empires 2 (90 %).
**Pro:** Snad ta grafika a hudba. **Proti:** Líné jednotky, celková pomalost, malá odlišnost ras. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 50 %**

# Formula F1 99

## ...do konce závodu nám zbývá šestnáct kol...

Víte, vždy když začnu instalovat nějaké nové formule, začnu přemýšlet. Přemýšlet o tom, co nového mohou vlastně přinést. Na krabicích čtu nápisy stylu: "Nejlepší grafika, nejlepší a zatím nevídaná reálnost." – a přitom se od roku 1994 v podstatě nic nezměnilo. Tenkrát totiž vyšla hra s názvem Grand Prix 2. Excelentní grafika, naprostá reálnost. A dnešní formule? Po grafické stránce lepší a lepší, to jistě, ale proč, ptám se. Proč bych měl potřebovat k maximálnímu hracímu zážitku grafiku, která se sotva hýbe na 233 s 3D akcelerátorem. A co se týče reálnosti, jen málokdo z nás to může věrohodně posoudit, protože kdo se může pochlubit tím, že v F1 seděl, natož že jí řídil. Prostě ač mám F1 v značné oblibě, jejich simulace mě již od jisté doby přesvědčují, že dál se prostě jít nedá. S takto pesimistickou vizí jsem usedal i k FF199 (Formula F1 99). Jsem sice zvyklý očekávat neočekávané, ale...

Po poměrně časově náročné instalaci jsem odhrnul síť pesimismu, která se kolem mě během instalace vytvořila, a vrhnul se do hraní. Prvním velkým zklamáním bylo intro. Nemastná neslaná hudba a velice špatně zdigitalizované video. Uzda krotící můj pesimismus značně povolila. Roztřepanýma rukama jsem rychle v objevivším se menu kliknul na první položku Quick Race. Dnes už vím, jaká to byla chyba. Quick race je totiž varianta vhodná pro... no jo, pro koho by tak mohla být vhodná? Je totiž úplně o ničem.

Zatížíte šipku dopředu, či hodíte cihlu na plyn a hurá dopředu. Stačí jenom trochu točit volantem. Brzdit vás nesmí ani napadnout. Zvláštní to mód. Už vím pro koho že je nejspíš vhodný. Pro mojí sestru. V tomhle módu totiž vyhrála i ona. Pesimismus řádil. A bodejď by ne, když vedl na celé čáře. Začínal jsem proklínat den, hodinu a minutu, kdy jsem tyhle formule zabavil autíčkovému masérovi Kraťasovi. Naštěstí nějaký hodný šotek v mé hlavě zapracoval a já si vzpomněl na hru Formula F1 97, mladšího bratříčka s podobnými neduhy. Uklidnil jsem se, jak jen to bylo v danou chvíli možné, a zvolil mód Grand Prix. Najednou jako bych stál (seděl) před úplně jinou hrou. Spousta nastavení, a to i těch nejmenších detailů. Celkově to sice není až tak síleně komplexní a až malicherné, jako u jiných simulací F1, ale aspoň něco, řekl jsem si. Vlastně si jen můžete vybrat jednu ze tří možností (Easy – Medium – Full). Po přepnutí všeho na největší možnou úroveň jsem se odhodlal k druhému pokusu. Druhá šance, jak jsem si tento stav pracovně nazval, byla trochu jiné kafe (jiné kafé slovensky:-)). Všechno se začalo chovat značně realisticky a už nestačilo jen točit volantem (zběsile mačkat klávesy). Zdrcený pesimismus se šel někam schovat a já si konečně začal hru trochu užívat. Pesimismus ale neodešel úplně. Jen ta mrška podšitá čekal na svou příležitost. Ta přišla v době, kdy jsem si uvědomil, že ani na největší obtížnost to není tak nějak úplně ono. Hra mi po chvíli opět připadala značně jednoduchá. "I WANT MORE.", hučelo mým mozkem jako hurikán. Navíc jsem objevil další malou chybku. Autoři tak nějak zapomněli dát do F1 zpátečku. Zdá se to být malichernost, ale při závodech například v Monaku jsem je za to proklínal. Pokud totiž někdy v rychlosti špatně odbočíte, neexistuje jiná možnost, jak se dostat na trať, než neelegantním obouchávání okolních zábran. Nejenže to vypadá strašně, ale trvá to i poněkud déle. Ještě nějakou dobu jsem zůstal FF199 věrný, ale pesimismus nakonec zvítězil. Opět se ukázalo, že ani velice zdařilá grafika, kterou hra jistě oplývá, nestačí k tomu, aby byla hra dobrá. Bohužel hratelnost této hry je mizivá a přitom to je ta věc, na které mi nejvíc záleží. Je sice strašně pěkné, že hra má licenci, takže se v ní vyskytují všichni jezdci, kteří F1 ve skutečnosti jezdí. Je strašně příma, že máte možnost Schummachera nechat v nemocnici a postavit místo něj Sala, ale co dál? To, že většinu závodů vyhrajete bez nejmenších potíží a že vás to dlouho bavit nebude, je daleko podstatnější, než cokoliv jiného. Navíc F1 zvučí značně podivně a máte sto chutí zvuk vypnout. Nakonec to uděláte, protože vlastně o nic nepřijdete. Komentář se tu v podstatě nevyskytuje, a tak můžete jenom snít o duu Pecháček – Pouva. Vlastně abych nelhal. Občas vám váš technik něco ohlásí, ale v řevu motorů mu budete jen stěží rozumět. Je tu sice možnost zapnout i komentář toho zhůry (rozuměj z komentátorské kabiny), ale kvalita...

Nemá cenu to nějak dále protahovat. FF199 jsou formulky, které by asi nikomu nechyběly, kdyby nevyšly. Disponují kvalitní grafikou. Protikladem jsou ale hardwarové nároky, které si hra klade. Bohužel si jí bez akcelerátoru nezahrajete. Ostatní stránky hry už jsou jen rájem pro všechny lidi nesnášející simulace. Vždyť právě zde najdou spousty přímo učebnicových příkladů, proč nehrát simulátory. Zase se jen potvrdilo, že od dob GP2 jsou simulace F1 v uzavřeném kruhu, ze kterého je může dostat snad jen připravovaná GP3.

Formula F1 99 nejsou formule pro opravdové fandy F1 ani pro nováčky, které tento žánr teprve nedávno začal zajímat. Bohužel musím opět konstatovat, že by se nic nestalo, kdyby nespatřily světlo světa. Je to totiž jenom lehký nadprůměr. Snad příště. Snad ...

—Michal Jašpr

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Simulace F1. **Vývoj / distribuce:** Studio 3 / Psygnosis. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3Dfx, D3D.
**Minimum:** P166, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** P300, 64 MB RAM, 12x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Formula 1 Grand Prix 2 (80 %), Official F1 Racing (70 %).
**Pro:** Velice podařená grafika. **Proti:** Nuda. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 63 %**

# South Park Rally

## Děsná pohodička se dostává na vaše screeny

Koukej uhnout, ty krávo jedna pitomá!

South Park. Kdo by neznal tento fenomén soudobé animované tvorby. Drsné příhody ze života několika školáků a ostatních obyvatel jednoho malého městečka se mohou v popularitě směle měřit s takovými velikány jakými jsou Simpsonovi nebo Beavis a Butthead. Koncentrovaná hustota ulítlých jokeů, sprostáren toho nehrubšího zrna kombinovaná se zcela nenápadným a nezáludným kresleným zpracováním si našla na celém světě spoustu fandů. Zejména u nás ve srovnání s "komerčními pořady" různých h@vnovizí popularita tohoto seriálu stále roste. Faktem zůstává, že pro někoho může být barva southparkovského humoru až moc do hněda či zelena a s chutí smrdutou, já osobně považuji toto dílo za příjemný únik ze stereotypu soudobé televizní programové skladby. Jestliže je to pro někoho moc silná káva a stále přemýšlí, jestli to hnědé na dně je lógr, ať svoji televizi přepne. Proti Gustovi žádný dišputát! Odkloňme však svoje zraky od televizních obrazovek zpět k monitorům našich počítačů. Již od úsvitu tvorby počítačových her se stalo pravidlem, že většina slavných filmů získala svoji herní podobu. Namátkou vzpomeňme třeba Star Wars, Indiana Jonese či již jednou zmiňované Simpsony. Marketingoví odborníci totiž vědí, že se prodejnost hry sveze s popularitou filmu, a to i v případě, že se nejedná o herní pecku. Nejinak je tomu i u seriálu SOUTH PARK. A jak již jistě tušíte, my se dnes mrkneme na jednu z několika her, ve kterých tvůrci čerpali ze zmiňovaného seriálu inspiraci. Vroooooaam!!! Připravte se na start toho nejulítlejšího, nejdrsnějšího a nejveselejšího závodu sezóny. Three, two, one – ready? GO! SOUTH PARK RALLY je odstartována! Při instalování gamesy do svého kompu jsem pomalu (jak jinak) přemítal, jaká ta hra asi bude. Klasické závody známých figurek ze seriálu, sem tam nějaký checkpoint, zřejmě nuda – uvažoval jsem a převracel v hlavě screenshoty, které jsem zahlédl kdesi na netu. Po odstartování a následném prohrání prvního závodu jsem však jistě věděl už dvě věci: 1) není to lehké a 2) rozhodně to není nuda. První závod je sice klasický okruh s "čeky", ale hned po jeho vyhrání se dostanete do víru všemožných a spíše nemožných závodních disciplín, připomínajících spíše hustou qakeovskou masáž než závody autíček. Příkladem zmíním hned druhý závod, který sestává z ukořistění trofeje, se kterou následně musíte profrčet několika checkpointy. Brnkačka? Nikoliv. Soupeři vám trofej mohou kdykoliv vyfouknout tím, že jí z vás svým vehiklem prostě vyrazí. Náraz však není jejich (a samozřejmě také vaší ) jedinou zbraní. Těch se na silnicích válí haldy. Kdo by čekal klasiku ve formě kulometu, rakety či miny, ten zřejmě neviděl ani jeden díl South Parku. Zde se soupeří za pomoci bobků, zvratků, prdů, myší, koček atd. Na silnici také nechybí množství turbo boosterů jež vám dodají příznačnou southparkovskou hbitost. Tratě netvoří uzavřený okruh, ale spíše rozložitou spleť silnic – ztratit se tudíž není nic složitého! Na startovním roštu potkáte všechny známé ze seriálu: Např. Kennyho, Stana, Wendy, Cartmana a další. Pomáhat vám bude i pan Hovínko či pes Sparky. Každá postavička má své specifické vozítko (proutěný košík nebo oblak jsem závodit na silnici fakt ještě neviděl) a také svoje komentáře. Mohu vám zaručit, že nudit se nebudete. V singleplayeru je hra jaksepatří tuhá, ale multiplayer jí vynáší do nové dimenze. Není nic lepšího, než v práci prohánět kolegu či šéfa po vozovce a vrhat po něm bobkem či krysou. Po designové stránce je hra velice zdařilá a seriálu jako by z oka vypadla. Zejména sopečná dráha je vizuálně přitažlivá. Grafika je samozřejmě plně akcelerovaná a dost rychlá . A abych nezapomněl, samozřejmě nechybí ani krávy. Celkově shrnuto: roztomilá rallyové bitevní hra a v multiplayeru největší prča, kterou můžete na silnici potkat.

—Karol Střelba

Narostly mu velké uši.



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Ulítlá autíčka. **Vývoj / distribuce:** Tantalus / Acclaim. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3Dfx, D3D. **Minimum:** P 200, 32 MB RAM, 8x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Doporučeno:** PII 300, 64 MB RAM, 12x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Driver (81 %), Carmageddon (72 %). **Pro:** Oblíbenci ze South Parku, geniální multiplayer. **Proti:** Zbraně mají malý efekt, jinak to je fakt dobrý. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★★. Celkové hodnocení: 88 %**

# The Next Tetris

## Originalita není mrtvá. Je jen tak trošku přidušená a zaškrcená...

Člověk je tvor velice neodolný. Bez jídla přežije měsíc, bez vody 2-3 dny a bez vzduchu 2 minuty. Ještě horší je to, když si na něco vytvoří návyk. To potom bez dávky nezvládne už skoro nic. Kuřáci jsou bez špalku u huby velice nervózní, alkoholici blednou a odchází jim mozol, feťáci se v agonii koupou ve vlastních zvratkách a znám lidi, kteří bez jedné elektronické hry nedokáží večer usnout. Ta hra nese jméno Tetris a já vám dnes představím její poslední verzi.

Jestliže jste čekali něco nového, už nečekejte. The Next Tetris se od starého Tetrisu nijak moc neliší. Jediná změna je v chování cihliček, které se teď už skládají z bloků různých barev. Bloky jedné barvy mají tendenci se k sobě přichytávat a vytvářet bloky větší. Na všechny kostky působí gravitace, a tak když se pod nimi vytvoří vzduchoprázdno, už nebudou levitovat, nýbrž se dobrovolně oddají volnému pádu. Z toho vyplývá, že nejžádanější jsou bloky nejmenší. Zde končí veškerá invence. Vy můžete T.N.T. (dobrá zkratka) hrát s časovým omezením nebo bez něj, kdy se ale přesto snažíte o co nejrychlejší řešení. Můžete však hrát jen tak na score a až vás to přestane bavit, pustit si Tetris klasický.

Jak vidíte, novot je poskrovnu. Aby něco podobného dnes prorazilo, potřebovalo by to daleko víc originality. Třeba kdyby hra obsahovala 50 variací na Tetris a každá byla úplně jiná, neváhal bych dát vyšší hodnocení. Takhle vám zbude jen velice povedený soundtrack, který technofilové jako já jistě uvítají. A i přesto, že jsem se velice dobře bavil, vám tenhle kousek nedoporučím. Tetris je přece vždy zábavný a těžit na tom donekonečna nejde.

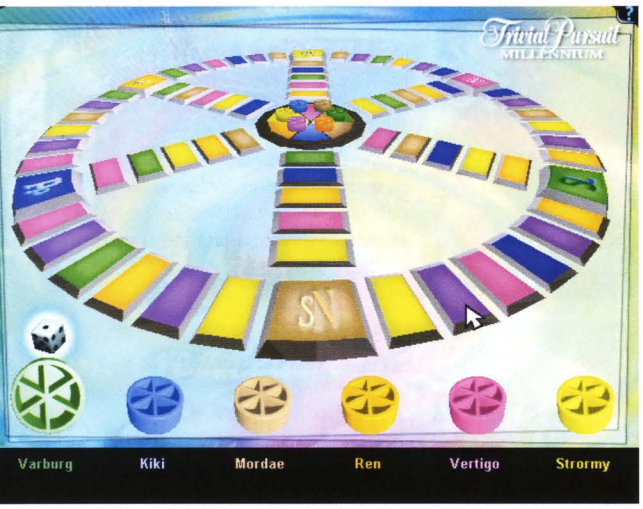
—Matěj Steklík

Furt to padá se shora dolů.

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Tetris. **Vývoj / distribuce:** Hasbro Interactive / Blue Planet Software. **Multiplayer:** Internet play. **Podpora:** Direct 3D. **Minimum:** P 133, 16 MB RAM, 75 MB HDD, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Revoluční Tetris (90 %), Hong-Kong Tetris (85 %). **Pro:** Skvělá hudba, nový prvek ve hře. **Proti:** Za těžký prachy tu máte něco srovnatelného s projekty, které jsou zadarmo. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 30 %**

# Trivial Persuit Millenium

## Jedinečná příležitost ujistit se o nedostatečnosti svých vědomostí!

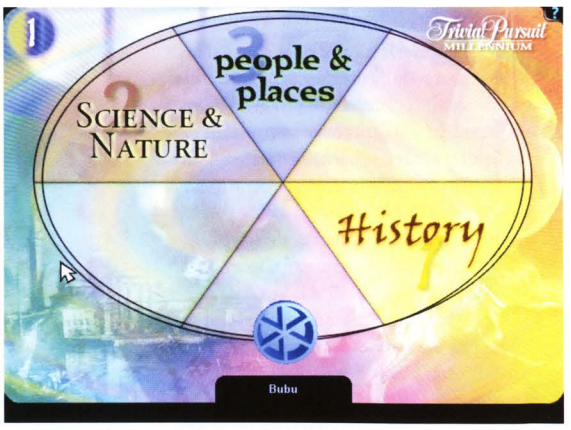



Nikdy bych o sobě neřekl, že vím a znám všechno, a myslím si totéž o většině lidí. Jsou ale výjimky, které se domnívají, že ano – jako třeba Adam H. (toho neznáte). Takovým lidem určitě nebude dělat problém správně odpovědět na všech 2000 otázek v této hře při použití angličtiny.

Originální deskovou hru Trivial Persuit jsem nikdy nehrál a po čas recenzování této hry jsem princip ani plně nepochopil. Co vám mohu sdělit je, že se jedná o společenskou hru s kostkami a hracím polem. Po každém hození kostkou si můžete vybrat otázku ve vzdálenosti hodnoty vašeho vrhu, přičemž takových otázek může být i více. Když potom na vybranou otázku správně odpovíte (podle nastavení hry zvolíte mezi čtyřmi možnostmi, napsáním odpovědi s tolerancí chyb nebo bez tolerance), máte plus vůči ostatním. Toť ve stručnosti vše. Hrát můžete i bez hracího pole, kdy jen odpovídáte na otázky. Také je tu možnost hrát proti vlastnímu rekordu.

Jak mám nad něčím takovým vyřknout verdikt? Velice těžce. Vám se to asi stejně nikdy do rukou nedostane, tak jen podotknu, že při mé návštěvě počítačové herny v Itálii byl automat s podobnou hrou jediný, o který nikdo nejevil zájem. Někoho by to ale zaujmout mohlo, takže dávám průměrné hodnocení a vy můžete jen nadávat na mou objektivitu, až dostane Trivial Persuit Millenium v konkurenčních časopisech daleko méně. Každopádně už dát dohromady 2000 otázek včetně zvukových a obrazových materiálů si zaslouží schovívavost.

—Matěj Steklík



**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Konverze stolní hry. **Vývoj / distribuce:** Hasbro Interactive / Horn Abbot. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není. **Minimum:** P 166, 16 MB RAM, 50 MB HDD, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 200, 32 MB RAM, 8x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Trivial Persuit od TBPOW (1 %). **Pro:** Vážně nevím. **Proti:** Nemám zdání. **Grafika ★★★, hudba a zvuky ★★, hratelnost ★★. Celkové hodnocení: 50 %**

www.allstar.cz
pcshop, sexshop

allstar
computer systems

AllStar prodejna:
Šumavská 19, 120 00 Praha 2 - Vinohrady, otevřeno od 10 do 18
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357, Email: info@allstar.cz
Nově otevřeno: Chelčického 9, 130 00 Praha 3, Tel: 22713353

Přestavíme Vaše PC z čehokoli

| | | |
|---|---|---|
| na Pentium 300MHz | vysoký výkon za málo peněz | 3.599,- |
| na AMD K6-II 400MHz | | 4.890,- |
| na AMD K6-II 450MHz | | 5.200,- |
| na Intel Celeron 366MHz | | 4.899,- |
| na Intel Celeron 400MHz | | 5.330,- |
| na Intel Celeron 433MHz | a zvuková karta zdarma | 5.640,- |
| na Intel Pentium III 500MHz | | 13.620,- |
| na Intel Pentium III 550MHz | | 17.700,- |

Získáte výkonný počítač osazený motherboardem, procesorem, chladičem, včetně intalace a nové záruky

CENOVÝ TIP

| | |
|---|---|
| CD ROM 40x Toshiba | 1599,- |
| CD ROM 44x CyberDrive | 1369,- |
| Zvuková karta 16 3D, stereo | 310,- |
| Monitor 15"LiteOn Digital | 4835,- |
| SoundBlaster 128 PCI | 737,- |
| Matrox MilleniumG400 32MB AGP | 5899,- |
| Scanner Mustek600DPI color | 1999,- |
| Scanner Mustek1200DPI USB | 2999,- |
| Repro 120W stereo, aktivní | 245,- |
| Barevná tiskárna HP610C | 3195,- |
| FaxModem Rockwell 56k interní | 1199,- |

3D Annihilator 7.999,-
ŠIROKÝ VÝBĚR SESTAV PRO STUDENTY, HRÁČE I PROFESIONÁLY
Riva TNT, 16MB 4xAGP 2.299,-
uvedené ceny jsou bez DPH

AllStar Profi 366
NESKUTEČNĚ NÍZKÁ CENA
Intel Celeron 366, 32MB SDRAM
FD 3,5", HD 4,3GB, Sound 16
VGA 8MB AGP, provedení AT
digitální monitor 15" COLOR
klávesnice, myš
15.975,- kompletní sestava
a k tomu FaxModem 56 za 799,-

CD R a CD RW media
Philips, Kodak, TDK
Samsung, Verbatim
Megadata, Ricoh...
za super ceny
od 31,-

X-Treme 256
zvuková karta srovnatelná s SB Live a navíc FM rádio
AKČNÍ CENA 999,-

Voodoo3
3.699,- STB 2000
4.399,- STB 3000

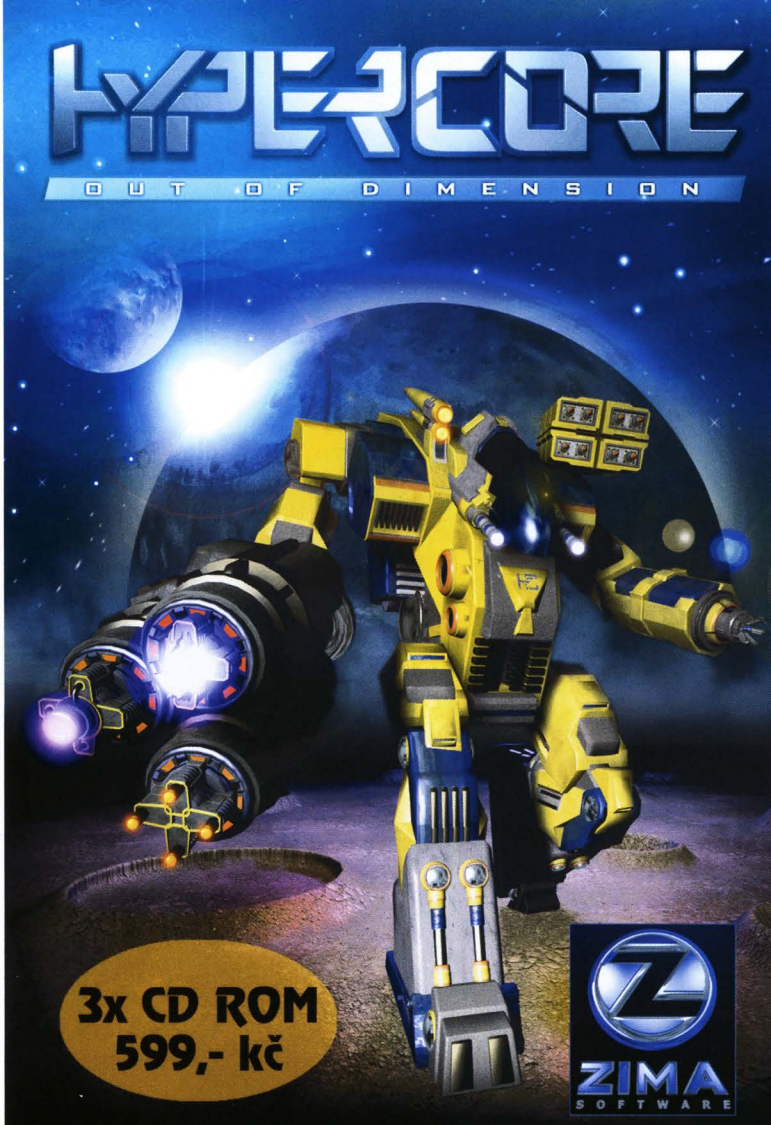
HP CD-Writer+ 8210i
6.499,- 24x R, 4x W, 4x RW interní, IDE

Nejlepší výrobky

| | |
|---|---|
| Tiskárna HP Deskjet 970C | 11999,- |
| Matrox Mill. G400 32MB Dual | 6699,- |
| CDRW Plextor 8-4-32, IDE | 8990,- |
| FaxModem Well 56k ext.homol. | 2990,- |
| AMD Athlon K7-600 | 15990,- |
| HDD Barracuda 13GB 7200ot. | 5490,- |
| HDD Quantum KA 18,2GB | 6999,- |

Logitech
CREATIVE
To nejlepší pro opravdové hráče

EROTICKÉ ZBOŽÍ - SEXY PRÁDLO NA PĚKNÝCH MODELKÁCH
POMŮCKY, CD, VIDEOKAZETY, ŽERTOVNÉ PŘEDMĚTY
WWW.ROBERTEK.CZ




Nejlepší akční hra ve svém žánru a vy budete při tom!!

HYPERCORE je akční arkáda, která obsahuje dokonalou 3Dgrafiku spojenou s nejdynamičtější akcí, jaká kdy byla vidět na obrazovkách počítačů. Je to hra, při které se nejen výborně pobavíte, ale také si perfektně procvičíte postřeh a taktické myšlení.

Kdo si nezakoupí hru HYPERCORE
- nepozná pocit uspokojení z právě dokončené mise
- nezažij strhující akci ve 24odlišných úrovní
- nebude se moci zúčastnit soutěže o skvělé ceny

Objednáte-li si HYPERCORE do 31. 12. 1999 přímo na adrese ZIMA SOFTWARE, obdržíte ke hře zdarma tričko s emblémem HC.
(Poštovné a balné se do konce roku neúčtuje)

Pod Turnovskou tratí 18, Praha 9, Hloubětín, 198 00
www. zima-software.cz, e-mail: zimasoft@czn.cz
tel.: 02/58 11 598, zázn.: 02/81866114

# ZIMA SOFTWARE

## uvádí pokračování nejúspěšnější české hry Polda

# POLDA 2

Městečko Marsyas známé po celém světě jako místo vzniku revoluční technologie umožňující klonování lidské rasy. S rozvojem této technologie a jejího širokého uplatnění dochází k rozmachu celého města. Výroba klonů ve firmě DNA revolution nabírá gigantických rozměrů a obchodníci prodávají naklonované osobnosti do celého světa. Tam působí jako dvojníci politikům či populárním umělcům, využívají se rovněž schopnosti naklonovaných vědců nebo válečníků a dalších. Městečko prosperuje, lidé tu žijí dobře a právě v tuto chvíli se chystají na vyvrcholení roku - volbu své klonované Miss. Když v tom do jejich plánů vkročí zločin.

Vydejte se po jeho stopách a zažijete nespočetná dobrodružství.

Luděk Sobota, Petr Nárožný ,
Jiří Lábus, Václav Faltus, Petra Hanžlíková,
Valerie Zawadská, Pavel Pípal, Vlastimil Bedrna

**Hru Polda 2 zakoupíte u všech dobrých prodejců za skvělou cenu 599,-Kc**
**Objednáte-li si Poldu 2 přímo u naší zásilkové služby získáte jako dárek zdarma podložku pod myš, s logem Zima Software.**

Objednávejte na tel: 02/81866114 E-mail: zimasoft@czn.cz
Nebo na adrese: Pod Turnovskou tratí 18, Praha 9, 198 00

ZIMA SOFTWARE

# Guess Who?

## Kdo je to?

Nikdy ve mně nevyvolá nadšení, když spatřím jakoukoliv předělávku deskové hry. Nedokážu při jejich hraní prostě zapomenout na to, že jsem je už někdy hrál, a na to, jak jsme se u toho s protihráči bavili. Počítač, ač dosahující neuvěřitelně rychlých reakcí a mající funkce, kterých se normálním lidem nedostává, zcela bez pochyb nedokáže nahradit kamaráda z masa a kostí (na zombie zapomeňte). Ale kam že jsem se to snažil dostat? No, jen tu vysvětluji, proč mě osobně předělávky deskových her nedostávají do nirvány.

Guess Who? je i není předělávkou jisté společenské herní předlohy (v našich končinách se snad nazývala Kdo je to?), hry pro dva hráče s poměrně stručnými pravidly. Každý hráč si zvolí postavu a tu musí protivník hádat. Hádá se tak, že se vždy jeden na něco zeptá a druhý odpoví buď ano nebo ne. Poté se pořadí otočí. Je-li si někdo protivníkovou postavou jist, může místo položení hádanky říci jméno postavy, o které se domnívá, že je to ona. To je celá podstata GW a základní kámen této počítačové hry.

Ještě než se pustím do popisování jednotlivých částí hry, bude dobré upozornit na to, že je to celé určeno dětem od 5 let.

První možností, kterou si lze vybrat v elektronickém zpracování, je právě stará dobrá hra "Kdo je to?". Jsou tu na výběr tři stupně obtížnosti a jakási modifikace v podobě hádání hned dvou postav. Pokud se ale dobře ptáte, nehrozí vám při jiné než největší obtížnosti žádný problém. Snad ještě dodám, že lze hrát jakýsi šampionát (pět her po sobě) se stupňující se obtížností. Ale stejně jako u her mimo turnaj ani tady nebudete mít problém až do posledního "souboje".

Tak a máme za sebou čistou předělávku a teď se podíváme na zoubek variacím, které autoři na téma GW vymysleli. Asi tím nejdůležitějším jsou tři malé adventurní příběhy, ve kterých se v roli dvou malých detektivů snažíte odhalit provinilce. Příběhy mají jak jinak než dětské zápletky: "Kdo ukradl míč?", "Kdo sebral Woolimu písně?" nebo "Příběh bezcitného hackera". Stejně jako v jiných hrách s adventure tématikou se pohybujete v různých herních lokacích, kde lze něco sebrat, s někým si promluvit. Vzhledem k věku hráčů, jimž je toto dílko určeno, jsou všude přehršle žertovných objektů a příliš málo věcí k užitku. Místa, do kterých se dostanete, jsou rozdělena na ty, kde lze něco sebrat, a ty, kde tu věc můžete někomu dát, aby vám za to odpověděl na jednu otázku po vzhledu provinilce. Naleznete-li ho, vítězíte. Navíc se s vámi ještě občas spojí kamarád našich dvou detektivů a poradí, kde je dobré hledat další indicii. Jak se tak budete proplétat dějem adventur, čas od času narazíte na možnost zahrát si nějakou minihru. Jakmile se tak stane, je minihra přístupná z hlavního menu hry a nemusíte tedy kvůli ní hrát celý příběh znovu. Pod pojmem minihra si představte starou herní klasiku v podobě arkanoida, packmana atd.

Celou hrou vás provází pěkná grafika opět v značně dětském stylu. Po grafické stránce lze hře jen máloco vytknout. I hudba a zvuky jsou na úrovni. Po technické stránce je vše v pořádku a nemám si tu opravdu na co stěžovat.

Asi největším problémem v našich končinách bude jazyk. Značně pochybuji o tom, že tu každé dítě ve věku okolo pěti let umí natolik anglicky, aby bylo schopno hrát samostatně hru, která s ním komunikuje výhradně tímto jazykem, navíc bez možnosti zapnout si titulky. Je sice pravda, že na vás počítač mluví pomalu a zřetelně, a proto ten, kdo alespoň trochu anglický jazyk ovládá, bude rozumět. To ale stále neřeší ten problém s dětmi. Kdyby byla celá hra v češtině, pak bych nic nenamítal, ba právě naopak. Takhle může sloužit snad jen jako zábavná učební pomůcka.

Úplně na závěr si dovolím vysvětlit závěrečné hodnocení. První je pro hráče, který je na tomto světě už více než 3krát 5 let, a to druhé pro rodiče geniálních dítek, rozumějících už v raném věku dobře anglicky.

—Michal Jašpr

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Adventure. **Vývoj / distribuce:** Hasbro Interactive. **Multiplayer:** Ne. **Podpora:** Není. **Minimum:** P 133, 16 MB RAM, 50 MB HDD, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 133, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Nejlepší podobné hry:** Scotland Yard (65%). **Pro:** Pěkná grafika, zajímavá variace na známou deskovou hru. **Proti:** Je to opravdu jen pro mladší z nás.

**Grafika ★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 40 % / 80 %**

# Supreme Snowboarding

## Na počátku všeho bylo prkno

Snowboard je už v podstatě symbol. Symbol životního stylu lidí, kteří považují za smysl života se dobře bavit. Dneska si za snowboardem každý v pozadí představí týpka s dredy a v oblečení aspoň o číslo větším. Tenhle člověk by měl ještě kouřit trávu a poslouchat neopunk (nebo punkrock, jak kdo chce.). Ale snowboard je hlavně sport. Sport, který se konečně prosadil i na olympiádě. Sport s velkým S, protože z nevinného lyžování dokázal udělat módu a životní styl. Snowboard je prostě pojem, a to mi nikdo nevymluví.

Jak jsme si už řekli, snowboarding je všeobecně uznávaný sport s pravidly a světovým pohárem. Zařadil se tak mezi ostatní zimní sporty. Jenže snowboarding je strašně populární, a tak se na rozdíl od jiných zimních sportů (a teď nemyslím hokej) o něj zajímají i výrobci her. Vždyť co je populární, to vynáší. Nejinak je tomu nejspíš i u Housemarque. Tahle finská banda počítačových nadšenců a přívržeců právě snowboardového stylu se rozhodla, že spojí obě své záliby v jedno a dá tak vzniknout vynikají simulaci jízdy na "prkně". A právě Supreme Snowboarding (SS – ne, to je blbá zkratka, raději Supreme.) je to, co stvořili. Tak se na to podíváme, co říkáte?

Hlavní devizou hry je grafika. Nabízí snad všechny módy, až do nepochopitelných 1900x1200, ve všech barevných hloubkách. Navíc 3D engine je napsán tak, že i na mém dědečkovi výpočetní techniky (K6-233) to chodí naprosto plynule i v 800x600 v truecoloru. Pravdou ovšem je, že pokud nevlastníte 3D akcelátor, můžete na tuto hru v podstatě zapomenout, protože při možnosti softwarové renderace se to trhá i v 320x200. Vlastníte-li ale tu magickou hračku urychlující 3D operace, naskytne se vašemu oku velice kvalitní podívaná. Můžete se těšit i na takové malichernosti, jako detailní sněhové vločky atp. Prostě žůžo. Grafika opravdu stojí za shlédnutí.

Jenže závodní hry, a nejen ty, nejsou jen o grafice. Co by to bylo za závodní simulaci bez pořádného pocitu jízdy a závodění.

V Supreme lze jezdit tzv. sjezdové závody, kdy nahoře naskočíte a kdo je dole první, vyhrává, nebo soutěže, kde máte naopak za úkol ukázat, co všechno na svém "prkně" dokážete. Máte tu nepřeberné množství triků. Od otoček, až po několikanásobná salta a různé variace, ze kterých se jemnějším povahám může zatočit hlava a … Prostě zábavy si u Supreme užijete až až. Navíc jezdci, se kterými závodíte, mají rozdílné schopnosti. Třeba výborný "trikař" se bude hůř prosazovat ve sjezdu a obráceně. Občas budete muset sáhnout až na dno svého umu, abyste dovedli svého borce k vítězství.

Samozřejmostí je hudba. A to ne ledajaká hudba. Jestliže jsem mluvil o tom, že snowboarding je vlastně styl, pak očekávejte právě takovou hudbu. Od tvrdých skladeb s punkovým nádechem, až po elektronické šílenství á la Prodigy. Kdo má tyhle hudební styly v lásce nebude u Supreme zklamán. Nejedná se tu o žádný béčkový odvar, ale o pořádný kus kvalitní hudby.

Že bych to už ukončil? Ano. Vše podstatné bylo už řečeno, ale pro jistotu

to shrnu do pár vět. Supreme je závodní hra z prostředí snowboardů. Očekávejte skvělou hudbu, grafiku a hratelnost. Má to ale jeden háček. Musí se na vás totiž alespoň trochu podepsat snowboardový styl. Jinak se totiž z téhle dobré hry stanou jen odpadové závody. Takže pokud jste právě na horách zlomili "prkno", sedněte k počítači a vyřádějte se alespoň u Supreme Snowboardingu.

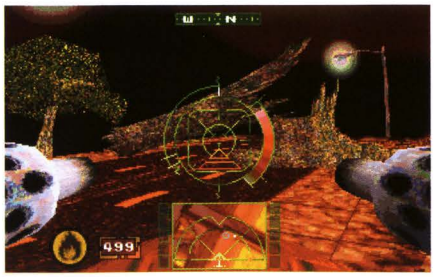
—Michal Jašpr

**Platforma:** Windows 95/98. **Žánr:** Závodní. **Vývoj / distribuce:** Housemarque / Infogrames. **Multiplayer:** Ano. **Podpora:** 3D akcelerace.
**Minimum:** P 166, 32 MB RAM, 4x CD-ROM. **Doporučeno:** P 333, 64 MB RAM, 8x CD-ROM, 3D akcelerátor. **Nejlepší podobné hry:** Snow Wave Avelanche (70 %).
**Pro:**Grafika a vůbec prostředí. **Proti:** Jen pro fandy snowboardingu. **Grafika ★★★★, hudba a zvuky ★★★★, hratelnost ★★★. Celkové hodnocení: 75 %**

# Blam! Machinehead

Sold-Out

## Ve víně je pravda. A v pivu zase vražední nanoboti...



Na sklonku let 1996 a 1997 se na PC a PSX objevily hned dvě navzájem velmi podobné akční hry, Tunnel B1 a Blam! Machinehead. Ta druhá byla opravdu neprávem hůře ohodnocena snad ve všech herních časopisech a na mně je, abych tuto křivdu napravil.

Blam! je jedním slovem AKCE. Akce jako hrom, plná střílení, výbuchů, ale i jednodušších logických problémů. Oproti Tunnelu B1 je neuvěřitelně variabilní a v podstatě každá z 18ti úrovní je v mnoha ohledech jiná, a to je u střílečky veliké plus.

To, že je Blam! v podstatě konzolová hra, určuje její charakter. Ovládání je velice jednoduché a vy si můžete navrch zvolit své vlastní. V základě používáte směrové šipky, otáčení střílny nahoru a dolů, strafování (opravdu velice se hodí), přepínání zbraní a samozřejmě samotné střílení. Jedním tlačítkem ovládáte primární zbraň, to jest dva skvěle animované kulomety, které vás budou provázet jak na začátku, tak na konci hry, druhým některou ze sekundárních zbraní. Na výběr máte tři typy raket a potom už zbraně tvrdšího kalibru často na nukleární bázi. Nejvíce se mi ale osvědčil třetí druh raket, který je rychlý a přesto dostatečně účinný. Maximálně se ale konzoloidnost projevuje na atmosféře, která je přímo dokonalá, a nic na tom nemění na dnešní poměry už nedostačující grafika, hold je Blam! také více než tři roky stará hra. Ničení nepřátel, sbírání klíčů a získávání výbavy může vypadat fádně, ve skutečnosti právě tato jednoduchost doplněná občasnými překvapeními dělá celek tolik zábavným.

Vznášedlo, kam byla „umístěna" hlavní hrdinka, je zajímavá věc. Létá sice ve vzduchu, ale jen v omezené výšce. Díky tomu vám budou dělat všechny povrchové nerovnosti potíže, ale zase si užijete pády z výšek a pomalé stoupání do vrcholů. Při určitém sklonu už stoupat nelze, a takové vrcholy zůstanou buď do konce úrovně, nebo je během mise odstraníte unreality keyem zasazeným do unreality terminálu. V první epizodě budete uvolňovat cestu vlaku jezdícím po kolejnicích, které lze přehazovat. Hlavně tady zjistíte, co je to rozmanitost prostředí. Druhá epizoda je velice přetechnizovaná a přeindustrializovaná, třetí se odehrává na sněhovém povrchu a čtvrtá je ráj přírody. Jistě, že jen na první pohled, tady jsem už opravdu nezvládal a každou chvíli umíral. I když jsem Blam! zatím nedohrál, stálo to za to.

A vám, kterým se podobné hry vyloženě neštítí, se určitě také bude líbit. Jo, a mimochodem! Kdykoliv si přečtete nějakou recenzi, zkuste vysledovat, jestli její autor hru opravdu dostatečně testoval. Vzal bych na to jed, že Václav D. Provazník toto neudělal, soudě podle jeho recenze právě na tuto hru. Totéž platí i u recenze na Last Rites, produkt, který zchytal ve Score, Levelu a Keltovi tuším 3/10, a na recenzích bylo tenkrát sakra vidět, že se nikdo z redaktorů nedostal přes první úroveň. A to je hlavně u tak dobré hry, jako je Last Rites, docela škoda, nemyslíte, mí drazí kolegové z konkurenčních časopisů...?

—Matěj Steklík

**Firma:** Eidos. **Edice:** SoldOut. **Hardware:** 486, VGA grafika.

# Atomic Bomberman

Sold-Out

## Aneb jak by to vypadalo, kdyby lidé místo slov používali střelný prach

Globální oteplování. Stále rostoucí brutalita trestných činů. Miliony hladovějících a strádajících lidí. Negramotnost. Hrůzné výhledy do budoucna. Vy si z toho ale nic nedělejte, já jsem totiž agent společnosti Interplay a se mnou přichází Atomic Bomberman!

Naši nejlepší lidé dlouhou dobu pracovali na této hře, a musím vám, drazí konzumenti, říci, že úspěšně. Grafici stvořili tu nejlepší grafiku, hudebníci nejlepší hudbu, testeři špičkové atesty, a scénáristi, ti ukradli nejlepší nápad, jaký mohli, takže si ji hned všichni kupte, protože by vám Bombermana jinak záviděli kamarádi v mateřských školkách, a to vy byste přece nechtěli, že ano?

Má někdo nějaké otázky?

"Ssím, já. Už jsem to teda jako chvilku hrál, a měl jsem z toho takovej divnej, víte, já nevím, jak to popsat, prostě takovej, takovej pocit, jako že..."

To by stačilo, další.

"Paně, to je bomba."

Máš pravdu, Pepíčku. Jen jdi támhle za paní asistentkou a utrať své peníze na obědy od rodičů.

"Mně se to nelíbí. Atomic Bomberman má sice hezkou grafiku, kvalitně nasamplovanou hudbu, síťovou hru, ale jaksi mi chybí story mód. Když nemáte kamaráda, moc si neužijete. A ta grafika je hezká, ale často taková divná, a hudba je na tom technologicky dobře, ale motivy jsou daleko horší, než u starého Dyna Blastera."

Vy tuším chodíte už do základní školy, nemám pravdu? Tak nám to tady nekažte, nebo vás vyhodím. Dobře tedy, takový je váš názor. Já ale zase říkám, že Dyna Blaster by si už dnes nikdo kvůli celkové zastaralosti nezahrál, a tím pádem je Atomic Bomberman příležitost i pro mladší věkové skupiny.

"Můžu jít na záchod?"

Můžeš, Aničko. Spláchni pak za sebou.

"Mám tady 16, počkejte, 17 Kč, a chtěl bych vědět, jestli mi to bude stačit."

Musím tě zklamat, nebude. Ale zas tolik zoufat nemusíš. Víš, my jsme takoví lidoví, máme rádi lidi a dnes tu prodáváme za lidovou cenu. Chce to mít trochu více, něž jsi schopen nabídnout ty, ale pořád si to lid může dovolit.

"Už budete končit, pane?"

Už končím. Takže, děti, skandujte, "Bomberman! Bomberman! Bomberman!..." ... Tahle hra je velice rozporuplná. Na jedné straně je to určitě zábava ve více lidech, na straně druhé však story mód opravdu znatelně chybí. Chce to trochu silnější počítač, než by se na první pohled zdálo, a když ho nemáte, tak silné nervy. Inteligence počítače je opravdu vysoká, a když se k ní přidá swapování z disku a občasná nefunkčnost ovládacích kláves, je opravdu lepší s hardwarem přidat. Hraje se to dobře, ale nadšení redaktorů jednoho konkurenčního magazínu nesdílím. Jestli jste Dyna Blaster nikdy nehráli, vřele vám A.B. doporučuji. Obsahuje spoustu novot a je i atraktivní. Máte-li už však nějakého předchůdce, moc nového vám tato hra nepřinese.

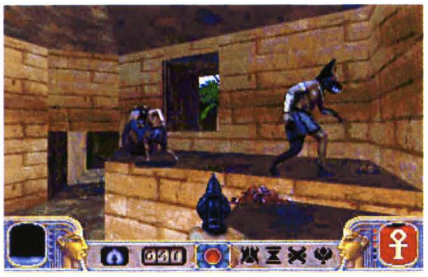
—Matěj Steklík

**Firma:** Hudson Soft. USA / Interplay. **Edice:** SoldOut. **Hardware:** P90 (P133), 16 (32) MB RAM, 40 MB HDD.

# Exhumed

Sold-Out

## Staří Egypťané se tak moc snažili uchovat těla svých nejvyšších, až jim to bylo nanic



Starověké egyptské město Karnak přebývalo dlouho klidným životem. Jednou se ale stalo, že na všudepřítomnou bezstarostnost zaútočily neznámé síly, které začaly drancovat a vyhlazovat. Ti nejprotřelejší odvážlivci se snažili znovu nad tímto místem získat kontrolu. Marně. Nikdo se odtamtud nevrátil...

..., každopádně VY se určitě vrátíte, protože jste samozřejmě ještě mnohem lepší! Chopíte se svého mečíku a půjdete mordovat, sekat, řezat, pitvat, zkrátka krví svých nepřátel plýtvat. Násilí vystřídá násilí, a poté se ke slovu dostane zase násilí. Ti, kdož už měli být dávno mrtví, se teď snaží přivézt do hrobu vás. Jen s mečem byste se moc daleko nedostali, a tak vám všemocní nadělí nějaký ten palný řeznický vercajk a kobru kamarádku, aby vám nebylo smutno.

Jestli jste nikdy nebyli v Egyptě (můj případ), možná nevíte, jaké vedro tam je. A to teprve jaký smrad tam je! Potící se lidé se zahalují, aby své okolí uchránili ne před svou tváří, ale vtíravým pachem z podpaží. Zvířata se nazahalují, těm jsou nějaké feromony v tomto případě fuk, a tak smrdí ještě víc. To je nepříjemné, a tak nám nezbývá, než u všech zdejších tvorů alespoň v takovém případě vylučování pachu zastavit. Jak? Mordovat, sekat, řezat... No, vy si domyslíte. Tvorové mají jeden mínus oproti vám. Jsou dost nesvéprávní. Ukážou vám sice pár unikátních fíglů, ale jinak je jejich bojeschopnost mizivá, inteligencí zaostávají. Ony fígle jsou na druhou stranu opravdu povedené. Nejvíce jsem si oblíbil mumie, které když na vás vrhnou lebku, proměníte se na chvíli také v mumii, což se projeví na vaší zbrani (hůl) a vzhledu ruky. Mimochodem, o vašich rukách jsem se ještě nezmínil ohledně jedné věci. Když padnete, uzříte jako poslední věc svou ruku, popř. ruce. Ty poukazují na druh smrti, takže se liší běžné odrovnání nepřáteli (z ruky teče krev), zničení tělesné schránky explozí (popáleniny, kosti, cévy, a vůbec součásti lidské končetiny) a smrt v lávovém poli (nebudu popisovat).

Pokud by vás to zajímalo, ještě se můžete udusit nebo být rozmačkáni, ale nevylučuji, že přijdete ještě na něco jiného.

Myslím, že to, v čem Exhumed (též známý jako Powerslave) exceluje, je stavba úrovní. I když se prostředí příliš nemění (jak by taky v Egyptě mohlo), levely obsahují různá místa, pasti a mechanizmy, kterými se od sebe velmi odlišují, a všechny jsou opravdu povedené. Najdete tu rozsáhlé podvodní prostory obývané piraněmi, ve kterých nemůžete používat střelné zbraně, točité schody, obrovské sály i úzké, temné místnůstky, a tohle všechno doslova hýří nápady. Kdybych to tedy měl shrnout, Exhumed není revoluční, ale určitě kvalitní a zábavná hra, která potěší hlavně milovníky propracovanosti.

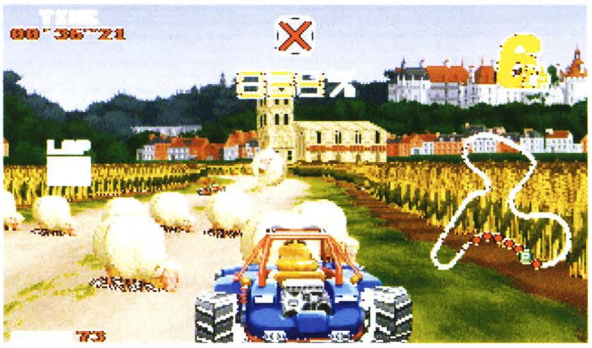
—Matěj Steklík

**Firma:** Lobotomy/Take2. **Edice:** SoldOut. **Hardware:** 486/33 (486/66), 4 (8) MB RAM.

# World Rally Fever

Sold-Out

## Co vznikne, když Team 17 zkříží ovce a Japonce? Mutant? World Rally Fever!



Arkádovité závody mají spoustu výhod i nevýhod. Člověk to rychle pochopí a hned je schopen hru ovládat. Na druhé straně se u nich neustále brutálně zvyšuje obtížnost a vy prohráváte a prohráváte a často ani ne svou vlastní vinou. Autoři těchto her bývají totiž záludní a na tratě umisťují překážky na těch nejtěžších místech, abyste náhodou nějakou neminuli. K tomu ještě naprogramují vašim oponentům takovou inteligenci, že dokáží těchto překážek mistrně využít a snažení vám ještě mnohem víc ztrpčují.

V tuto chvíli se slabší jedinci obvykle začnou dost vztekat a znechuceně jdou od toho. World Rally Fever je skvělý příklad přesně takové hry.

Má tu někdo rád manga obrázky? Já je přímo nesnáším, ale zase znám lidi, kteří je zbožňují. V této hře si jich užijete tolik, že vám z toho bude špatně. Už úvodní sekvence napovídá, oč tu běží. Vyberete si trať (čtyři obtížnosti, z čehož ta poslední není od začátku přístupná), svou manga obludu (tj. závodníka) a jedete jednu trať za druhou dokud nevypadnete. Inspirace z automatů je tady dost znát, a tak máte limitované continue a když chcete postoupit, musíte skončit nejhůře na třetím místě z osmi. Všem těm, kteří by zde chtěli nalézt alespoň kapku reality, se nálada pokazí hned na začátku. Při startu vás všichni předjedou, ale jakmile naberete rychlost, budete naopak předjíždět vy je. To vypadá jednoduše, ale v praxi je to trochu jinak. Počítač jako obvykle své jezdce umí řídit bezchybně, což se o vás alespoň ze začátku říct nedá. Bude-li tedy v cestě překážka, jakýkoliv z protivníků ji hravě zvládne (když mu v tom vy nezabráníte) a klidně si na takovém místě ještě nastraží jinou, svou vlastní překážku. A na to pak vemte jed, že bez újmy nevyváznete!

Nejhorší situace ale je, když narazíte na nějaké místo s větší koncentrací překážek. Po kolizi je vaše vozítko chvíli neovladatelné, a tato chvíle bez problémů stačí na další sérii nárazů.

Jak vidíte, jednoduchá hra W.R.F. není. Odměnou vám ale bude veliká výdržnost a typicky vysoká automatová hratelnost. Přidejte perfektně designované tratě, dobrou hudbu a nízké hardwarové nároky a máte tu zase jeden superbudget, o který byste mohli stát. Pro fanoušky F1GP2 a podobných to ale samozřejmě není...

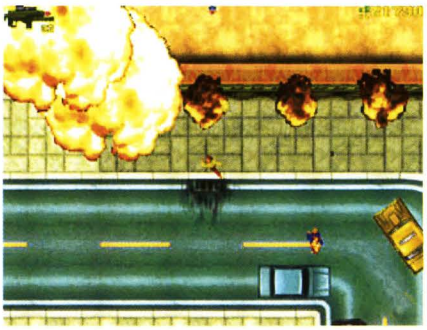
—Matěj Steklík

**Firma:** Team17. **Edice:** SoldOut. **Hardware:** 486 SX-25 (!), 4 MB RAM (!!!)

# Grand Theft Auto

Sold-Out

## ‘Sem ti vole řek’, jo, že mu jako rozbiju hubu, tomu kreténovi...



*...a von mi jako řek’, jo, že mi taky rozbije hubu, ten kretén! Včéra večír ‘sem to teda jako, voni to chtěj, tak budu slušnej, jako docela pokálel, no. No ‘sem ti vole jel po silnici, jo, a najednou tam byl takovej divnej vagáč v policajtský uniformě, a jako říkal, že je policajt. No tak se rozumí, já nejsem zas tolik blbej, že sem tomu grázlovi nešláp na ten, jak vono se to... ...se to prodává v masně, no co je to... ...tén, špek. ‘Sem mu dal do držky, von žuchnul na zem, jo, a ty vole, to byl fakl chlupatej! ‘Sem si řek’: „No to seš teda pěkně v kelu Richie, z toho nevybředneš.“ Vzal ‘sem svý nohy na ramena a zdrhal. Vona ho ta šupa pěstí docela vodrala, tak tam ten poliš ještě chvilku ležel. Vona jako šupa do držky je docela síla, ‘sem to vobčas taky zažil, a do dneška si vůbec nepamatuju, jak se to stalo. No, dál. Polda vztal a začal taky utíkat. Tak ‘sme se teda já a ten justičák honili po městě, a jemu pak došly nervy a začal po mně střílet. Mě tim fakt dožral, tak ‘sem šáh’ do svý fošny, kam mi máti dává sváču, vytáh’ bambitku a to pšouka sejmul. To bylo ale pěkně blbý činění. Hned se jich objevily mraky, no a to ‘sem prostě nemoh’ zvládnout a chyt’ ‘sem jednoho dobana. Roztřískal mi žebra, ale jinak v pohodě!*

Všem na světě se nezavděčíte. Ani mě všichni nemilují. Před policií mám pokoru, protože mě tenkrát pustili na kauci. Dal ji za mne jakýsi člověk, kterému se nejspíš líbilo, co jsem tehdy provedl. Teď jsem na svobodě pln zážitků a zkušeností a hodlám žít slušný a spořádaný život pod jménem Jesus Peace. Kdykoliv budu vystupovat pod tímto jménem, budu ten, který se zastává slabých a nemocných a budu pomáhat nemajetným lidem. Jenže... Jako Richieho mě něco takovýho žrát nebude!

*Kurnik, já bych všechny ty cucáky pozavíral. Pletou se mi, šmejdi, do cesty, a já vobčas, teda jako úplně nevinně, do ňákýho štrejchnu. Jak mám potom u fízlů vokecávat, že ‘sem spořádanej řidič? To už pak můžu jen nasednout to Tiráku a snažit se, aby vod mýho zadku chytly policajtský auta jiskřičku, ješli teda šapete, vo čem mluvim. Plnim úkoly pro svýho šéfa a ňáký takový blboviny nemám čas. Teď musim pašovat, ničit a zabíjet. Mám pro to vyhrazený celý město, a je teda dost godácký. Tolik různejch věcí pohromadě ‘sem ještě neviděl. Parky, malý, slepý a temný uličky, mosty, podjezdy a průjezdy, nadzemka a fakt hodně moc dalšího. A to jsem za svojí kariéru sjel ještě další dvě města, a ty byly taky moc dobrý, ale mně už tolik neseděly. Říkám vám, vokoštujte si to taky. Dneska je to dost levný a furt dobrý, a můj séf přímo miluje schopný lidi!*

Richie alias Jesus Peace ...a někdy taky —Matěj Steklík

**Firma:** DMA Design/Take2. **Edice:** SoldOut Extreme. **Hardware:** 486DX/100, 16 MB RAM, 80 MB HD, 3DFX podpora.

# Surface Tension

Sold-Out

## Možná tomu nebudete věřit, ale dobro někdy, když jsou příznivé podmínky, vítězí!

O jedno takové dobro se můžete postarat i vy. Stačí k tomu jen správně jednat, starat se o nemajetné a hrát Surface Tension. Všichni se proti vám spikli, takže jim nemůže vadit, že společně s přáteli uděláte totéž. Sednete si do raketky, vzlétnete nad hory a doly, no a pak už stačí jen se občas strefit do jednoho z nehybných i pohyblivých terčů. Uvažovali jste ale někdy nad tím, že v těch terčích proti vám bojují také živé bytosti? Že všechny žily, vyvíjely se, učily se a cítily stejně, jako vy předtím, než jste jim tyto výsady vzali? Ale co na tom vlastně záleží?! Nejsme přece měkkoty, že ano?!

Surface Tension vás určitě překvapí minimálně jednou věcí. Například postrádá už zažitý briefing před misemi. Prostě jste vrženi do akce a úkoly se dozvídáte až během mise pomocí videookénka na monitoru, kde k vám promlouvají členové vašeho týmu a nejen ti. Jednou se stane, že vaši základnu přepadnou nepřátelé a vy si chvilku budete moci prohlížet i jejich tváře.

Druhým příjemným překvapením bude vysoká kvalita intra a vůbec celého designu. Třetím významným, i když tentokrát rozporuplným překvapením je engine hry, který je stejně jako třeba Commanche nebo Outcast postaven na voxelech. To znamená, že zdálky vypadá krajina moc hezky, ale jakmile se trochu přiblížíte, rozpadne se v pixelovou plácanici, která je opravdu šeredná.

A co vlastně budete dělat? Létat, střílet a trochu jezdit. Největší část hry strávíte vysoko nad povrchem (úmyslně jsem nepoužil “ve vzduchu”) několika vesmírných objektů z naší soustavy. Fyzikální model vznášedla není určitě nějak moc realistický, zato ale pohyb vypadá velice dobře. Je jen škoda, že se můžete vypravit jen do omezené výšky, takže při špatném manévrování čas od času štrejchnete o vrcholek hory a bohatě si vychutnáte pixely. K tomu bych chtěl říci, že mise jsou zábavné, ale s výjimkou té poslední moc nevariují a je jich jen šest. Každou ale budete hrát dlouho, a tak se tato relativní krátkost smaže. A i kdyby vás to unavovalo, absolutně skvělý soundtrack, proti kterému se může WipeOut 2097 zahrabat do hnoje, vás určitě udrží při vědomí, a to hlavně v Mirandě (už zmiňovaná poslední mise)!

—Matěj Steklík

**Firma:** Compro Games / Take2 / GameTek. **Edice:** SoldOut. **Hardware:** Pentium, 8 (16) MB RAM, 14 (48) MB HDD, 2x (4x) CD-ROM.

návody na počítačové hry
číslo 4
Joystick

**Kompletní návod, obtížnost normal**

# Half Life: Opossing Force

WELCOME TO BLACK MESA
Hned úvodní intro vás ve vrtulníku seznámí se členy mariňáckého týmu, se kterými budete spolupracovat a kteří se během celé hry několikrát na různých místech objeví. Šetřete si hlavně zdravoťáka týmu, bude pečovat o vaše plné zdraví.
Po havárii vrtulníku napadeného vetřelci se ocitnete v úvodní místnosti s blikající zářivkou a s profesorem oživujícím vojáka z vašeho týmu. Vejděte do chodby s propadlými traverzami a projděte dvojitými dveřmi vlevo. V další chodbě seberte za převráceným vozíkem ze stolu ochrannou vestu. Projděte dál přes odšupovací dveře, ve kterých je zaklíněný další převrácený vozík. Zombíka, který vyleze z laboratoře raději obejděte. Nezapomeňte, že začínáte jen s holýma rukama. Za mrtvým securiťákem v modré uniformě sejděte po schodech k další ochrance. Strážnému chvilku trvá, než otevře zakódované dveře, ale pár vřelých slov nakonec udělá své. V další chodbě seberte u vyzkratovaného kabelu svoji první zbraň – hasák. Další schodiště vám blokují laserové paprsky. Rozbijte odrazové zrcadlo a paprsky zmizí. Samozřejmě, že se to neobejde bez pořádné exploze, o které ve hře není nouze. V chodbě zlikvidujte dva skákající vetřelce, přeskočte kalužs kyselinou a vzhůru po schodišti. Z rozbitých beden posbíráte cenný zdravotní arzenál. Vyjdete na čerstvý vzduch na volné prostranství. Po zelených skalních výstupcích postupně přeskáčete až na plošinu s otevřenými dveřmi. Prolezete dírou a po potrubí seběhnete na plac s havarovaným vrtulníkem. Projdete přes hangárová vrata vpravo na další plac, kde za plotem probleskuje výboj vysokého napětí. Otvorem u země prolezete do místnosti s generátorem a za výboji se opatrně přesunete do dalšího otvoru u země. Potom už vejdete do ohrady s vysokým napětím.
U mrtvého securiťáka seberete pistoli. Je dosti přesná, zvláště s použitím laserového zaměření. Vzadu u zdi pomocí deonu vypnete elekrický proud ve všech obvodech. Vrátíte se k havarovanému vrtulníku. Vedle vysílačky se spustíte otvorem po žebříku do podzemí. Opatrně projdete mezi masožravými lapači (nebo je pokosíte) a přesunete se do další lokace hry. Sestoupáte po žebřících a po kovových roštech se přesunete do místnosti se šikmou výtahovou plošinou. Elektrizující obludy samozřejmě zlikvidujete a projdete až do místnosti s kyselinou. Ve snaze vejít do protějších dveří vyvoláte v místnosti soustavu výbuchů. Až spadne i kovový rošt nad vámi, rychle se po něm a po ocelových traverzách přesuňte k horním dveřím, které se záhy samy otevřou. Výtahovou plošinou sjeďte dolů a projděte do další místnosti s kyselinou. Opatrně přeskočte zelenou louži a přesuňte se do velína k ovládací páce. Vpravo na pojízdné plošině nejprve sestřelte explodující bednu a potom plošinu s pomocí páky přesuňte tak, aby bylo možné z beden pod vámi na ni přeskočit a hned následně na plošinu s bednami vlevo. Zde pomocí deonu otevřete vrata.
Z navršených beden přeskočíte zpět a vrátíte se do velína. Plošinu nyní přesunete kousek doprava a přeskáčete na bedny před vámi. Z nich už potom jenom pár skoků do další chodby. V místnosti zvednete závory a v zadní části zmizíte v otvoru v rozbitém potrubí. Propadnete se do místnosti s vodou. Otvorem v rozbité mříži proplavte do vedlejší místnosti se žebříkem. Vylezte nahoru. Přícuckáře v chodbě raději zlikvidujte. Přeběhněte po roštu a z beden vpravo seberte další náboje a ruční granát. Projdete do místnosti s alarmem, kde v kyselině vlevo pod vámi pracuje robot. Rozbijte explodující bednu a uvolněte mu cestu. Po zadním žebříku sestupte dolů a po bednách přeskákejte k ovládacímu pultu naproti. Spustíte čerpadlo a vyčerpáte značnou část kyseliny z místnosti. Přeběhněte naproti k vratům a otevřete je pomocí nástěnného deonu. Vstoupíte na plošinu a vyjedete vzhůru. Elektrizující pejsky raději nehlaďte (možná jedině tak s použitím hasáku). Dojdete až k prázdnému vagónu podzemní dráhy. Přisuňte k nástupním dveřím vozík a po traverze přeskočte do vozu.

## WE ARE PULLING OUT

V této misi a v misích následujících se již nebudu podrobně zabývat rozbíjením každé bedny a doplňováním zbrojního arzenálu. Přejdeme rovnou k věci.
Vystoupíte z vagónu a dáte se hned po schodech. Na konci chodby uvidíte ve vedlejší místnosti potvoru, jak morduje profesora. Záhy se v okně vysype sklo. Otvorem se dostanete dál až k šikmé plošině. Vyjedete nahoru a po bednách a přes krabici s doplňováním vaší odolnosti (armor) se přesunete pod zamřížovaný otvor vzduchotechniky. Dojdete až k žebříku, vylezete a zmizíte do dalšího kanálu vzduchotechniky. Z následující místnosti uvidíte na plac se startujícím vrtulníkem. Projdete do vedlejší místnosti s vysílačkou a hned do další s vojákem a profesorem. Seběhnete po ocelovém schodišti. V hangárové chodbě vám chlápek s kravatou zavře těsně před nosem vrata. Za vámi se objeví elektrizující potvory. Postříláte je a vybouraným otvorem ve zdi zmizíte dál.

## MISSING IN ACTION

Proběhněte vlevo kolem páry a pod trubkami se přikrčte. V další místnosti vylezte potrubním vedením k mříži vzduchotechniky a račte vstoupit. Hned první mříží v tunelu se propadnete do místnosti s nízkým stropem pod vámi. Zde se vyhněte tmavým dlaždicím v podlaze. Kdo nevěří, ať tam běží (teda slítne). Dojdete až do místnosti se dvěma větráky. Po jejich horních konstrukcích se přesunete do otvoru naproti a po kovových plošinách k dalším větrákům. Proběhněte mezi nimi. U dalších větráků zmizíte v pravém otvoru v podlaze. Vejdete do jakési plamenometné místnosti. Přeskákejte, pokud možno bez úhony, na druhou stranu k bednám a rozbijte mříž. Následně proběhněte jeden plamenomet. U druhé šachty si vyčkejte na vhodný interval a rychle přeběhněte smrtícím tunelem na druhou stranu. Pokud se zavčasu dotknete zadní kovové desky, plamen vás již nedostane. V další místnosti nyní přesunete explodující bednu do testovacího kanálu a tlačítkem nad ním ji odpálíte. Dírou v podlaze se podzemní chodbou dostanete až k rozbitému kanálu vzduchotechniky. Proběhnete kolem rozbitého nákladáku do podzemních garáží. Tlačítkem mezi dvěma červenými vraty uvolníte vstup do sousední místnosti. Po schodech se dostanete až do chodby s vyplašeným profesorem a poškozenými výtahy. Po výstupcích na stěnách výtahové šachty se přesunete k žebříku a dále až ke kabině výtahu. Vylezete na její střechu a přeskočíte do chodby naproti. Zabočíte do místnosti s blikajícím světlem vlevo. Po zadních zelených bednách proskočíte do chodby a v místnosti za mříží deonem vypnete elektriku. Vrátíte se zpět do výtahové šachty a vylezete na boční výstupky do původní úrovně. Z výstupku nyní přeskočíte na utržené ocelové lano, vyšplháte vzhůru a přeskočíte na střechu druhé kabiny výtahu. Projdete

do chodby a od červených dveří přesunete bednu k zamřížované vzduchotechnice. Tou projdete dál až na druhou stranu chodby, odkud červené dveře otevřete. Nyní bednu přesunete k navršenému haraburdí (nezapomeňte, že bedna se dá i tahat). Přeskočíte harampádí a skrz rozbité okno odpálíte ve vedlejší místnosti explodující bednu. Vzniklým otvorem ve zdi potom přesunete bednu k další mříži vzduchotechniky. Nezbývá než prolézt dál. V chodbě se otvorem v podlaze propadnete do místnosti s profesorem. Zde přehodíte deon a vyšplháte po elektrickém kabelu. Zaktivujete vysílačku a záhy spatříte svoje kolegy. Jednoho z nich přinutíte vypálit autogenem ocelové dveře s nápisem "elevator".

## FRIENDLY FIRE

Po úvodní bitvě vám kolega vypálí další ocelové dveře, které však vedou jenom k dobírákům. Vystoupejte po schodech a červenými dveřmi se dejte k východu. Přes lítačky vejděte do další místnosti, kde se náhle vyvalí zeď a uvolní cestu dál. Vylezete dírou ve stropě a potom po žebříku k jiskřícím dveřím. Přeskočíte na protější kovový rošt. Z další chodby odstřelíte explodující bedny naproti a zbavíte se dvou otravných mouchomeťáků. Potom odstřelíte jehlan na jednom sloupu s elektrickými výboji a uvolníte cestu vpřed. Po fialových kabelech visících ze stropu přeskáčete na protější kovový rošt. Doběhnete k malé výtahové plošině a skrz místnost s vysílačkou dojdete až k rozbořenému stropu v další místnosti. Po příhradovém nosníku vyšplháte na volný plac. Nenechte se svým zdravoťákem odbýt. Až ho ukecáte, doplní vám zdraví. Vlezte do rozbitého kanálu vzduchotechniky a vnikněte do garáže. Utkáte se s maskovanými černými ninji. V garáži potom otevřete roletová vrata, za kterými objevíte zraněného kolegu. Doběhněte k dalším dveřím v garáži a odstraňte z nich dřevěnou zarážku. Skrz chodbu se dostanete zpět na plac a přivedete ke zraněnému vojákovi zdravoťáka. Po jeho uzdravení se znovu přesunete na plac. Chlapík vám propálí autogenem cestu dál. Na trojnožkové kulomety se mi nejvíce osvědčily ruční granáty. Chodbou projdete až ke dvěma kolegům. Zapojte je do akce s otravnými ninji. V místnosti s modrými bednami přehoďte na rampě deon. Ve vedlejší místnosti otevřete kovová červená vrata do podzemky. Na konci kolejiště najdete zaparkovanou drezínu. Doporučuji však nejdříve všechna zákoutí vyčistit od dotěrných protivníků. Na konci jedné chodby nad schody přehodíte ve velínu deon. Zvedne se závora a otevřou se červená vrata pod vámi. Nyní nastoupíte na drezínu a zařadíte zpátečku. Dojedete až před první křižovatku kolejí a přehodíte výhybku (prostě střelte do vahadla se šipkou). Dojdete až na konec jiné části trasy podzemky. Vystoupíte ze svého dopravního prostředku a rozbitým oknem prolezete do místnosti se zkratovaným kabelem. Přisunete bednu k šikmému sloupu a vylezete do místnosti nad vámi. Následuje průchod vzduchotechnikou.

## WE ARE NOT ALONE

Po otevření kovových dveří vstoupíte do veliké místnosti, kde dochází k řetězovým explozím. Projděte na protější konec místnosti. Jeden z elektrických výbojů porazí kovovou lávku, po které se přes teleport dostanete na Xen. Zde postupně zdolávejte plovoucí ostrůvky (používejte i trampolíny). Na jednom z ostrůvků seberete teleportační pušku. Při jejím druhém způsobu použití se dostanete na Xen a doplníte svůj arzenál. Ze Xenu se dostanete zpět do akce průchodem přes mlhovinu.

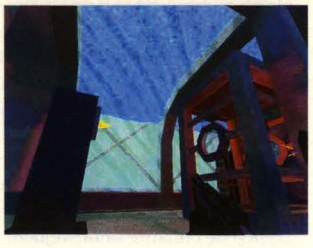
## CRUSH DEPTH

Nastupte do výtahu a sjeďte dolů. V chodbě se vydejte vpravo a projděte rozbitými skleněnými dveřmi. V jakési podvodní laboratoři stiskněte tlačítko na ovládacím panelu a profesora ve skafandru přesuňte do vaší místnosti. Na

druhém konci chodby vám potom tento profesor odblokuje zakódované dveře. Při snaze odblokovat druhé dveře váš spolupracovník zahyne. Nezbývá, než se vydat po žebříku v rozbitém akváriu. Na horní plošině záhy projdete dírou ve zdi do tmavé místnosti. Na jejím konci vlezete do kanálu vzduchotechniky a prolezete až do místnosti za dveřmi, které váš komplic neotevřel. Vlezete do ocelové klece uprostřed místnosti a zmáčknete tlačítko. Vyvolané elektrické výboje a výbuchy vás přesunou pod hladinu vody. Proplavete podvodním kanálem a vylezete v místnosti s nouzovým červeným osvětlením. Přes rozbité mříže vede cesta do zatopené místnosti. Zde vylezte po žebříku na malou podestu. Chodbou projděte do další chodby k zombíkům. Po žebřících slezte až do místnosti s ovládacím kolem. Tím otevřete mříž pod podestou se žebříkem. Zatopeným tunelem potom proplavete až na jeho konec a s pomocí ovládacího kola vypustíte vodu. Cestu dál vám nyní blokují elektrické výboje. Na jejich zlikvidování se osvědčila metoda pohozeného ruksaku s trhavinou. Projděte dál až do chráněného podvodního tunelu. zde se opět teleportujte na Xen a následně hned zpět do hry. U mrtvého vědce otevřete další dveře do chráněného podvodního tunelu. Mezi rozbitými podlahovými rošty proplavte otvorem ve dně do vedlejší místnosti a hned svislým průduchem vzhůru. V průduchu samozřejmě rozbijete mříž. Kanálem se brodíte dál.

## VICARIOUS REALITY

Po šikmém potrubí vyšplhejte vzhůru. Vyjděte po schodišti kolem dotěrných vetřelců do další chodby s nouzovým osvětlením. Zde se objeví potvory a po jejich pokosení se vydáte stejnou cestou, odkud přišly. Na volném prostranství vlezete do chodby za pootevřenými dveřmi. Plošinou vyjedete až do laboratoře. Zde si pouze v zadní kóji vyzvedněte útočné broučky, budou se záhy moc a moc hodit. Za stěnou vejděte dveřmi do další místnosti. V chodbě s krvavými stopami se vydejte do výtahu vlevo a po žebříku vystoupejte výtahovou šachtou. Z bočních plošin po obvodu výtahové šachty potom skočte na levou polovinu vyvalených skleněných dveří v horním patře. Chodbou dojdete až k výtahu, se kterým sjedete o patro níž. V další místnosti u ovládacího panelu rozbijte skleněnou stěnu a seběhněte na plac pod vámi. Dole potom otevřete dveře a s plošinou vyjedete do další části laboratoře. Zde seberete novou výkonnou zbraň. Za příčkou projdete do další místnosti se zombie. Dojdete až do propojovací chodby s nouzovým červeným osvětlením. Ta vás zavede až do laboratoře s elektrizujícími pejsky. Nezbývá, než je postřílet a projít dál. V další místnosti se vám po stisknutí tlačítka objeví hologram profesora. Otevřou se vám další dveře a ze zadní vitríny seberete přícucku (její přednosti ve hře zvláště uvítáte). Za laboratoří se v zeleně osvětlené místnosti pomocí přícucky přesunete na protější stranu. Na konci chodby nastoupíte na výtahovou plošinu a sjedete dolů. Projdete přes místnost s masožravými přícuckami a znovu vyjedete výtahovou plošinou, tentokráte nahoru. V místnosti vyběhnete po schodech vlevo až do nouzově osvětlené chodby. Po ochozu opatrně projdete kolem chapadlového zobáku. Na řadu přijde vaše přícucka. Namiřte ji do vybouraného otvoru ve zdi a přitáhněte se. Šachtou vzduchotechniky potom prolezete do místnosti a přehozeným deonem zastavíte větrák v protější větrací šachtě. Nyní tam vlezte. Šachta vás záhy vyplivne do místnosti s vodou a plovoucími bednami. Běžte dál, až do místnosti s dlouhým žebříkem. Vylezte nahoru a projděte až do místnosti s obrovským jednookým červem. Postavte se těsně za ovládací panel visutého mostu, červ na vás nebude moci útočit. Nyní musíte červa zničit v toxické rafinerii, střelba vám zde nepomůže. Rychle seběhněte na plošinu pod vámi a zabočte do dveří vpravo. Vydejte se po rozbitém žebříku a v rohu chodby za bednou rozbijte mříž vzduchotechniky. Dostanete se do místnosti s ovládacím pultem. Otevřete dveře 02 a po kovovém roštu přeběhnete do protějších dveří. Projdete dál a sestoupíte po žebříku o patro níž. V následující místnosti se přes navršené bedny dostanete do dalších dveří. Přeskočíte toxickou louži a nastoupíte na výtahovou plošinu.
V místnosti na konci chodby zamáčknete červené tlačítko a uvedete do pohybu lisovací stěny v místnosti s navršenými bednami. Vrátíte se tam a rozbijete mříž v podlaze. Spadnete do vody. Vylezete po žebříku a rozbijete sklo.
V místnosti na konci spustíte čerpadlo. Stoupající hladina vody vás vynese zpět do otvoru a do místnosti s lisovacími stěnami. Vrátíte se do místnosti s ovládacím panelem a vstoupíte do dveří 03. Po žebříku se dostanete až do chodby na boční úroveň červa. Na plošině hned za dveřmi nyní přehodíte deon. Rychle se schovejte zpět do chodby a nyní se s pomocí vaší přícucky přichyťte na protější



stěnu, kde musíte otočit ovládacím kolem. Že tento úkol musíte provést co nejrychleji, zjistíte sami. Zbývá už jenom rychlý přesun do místnosti s ovládacím panelem a sbohem červíku. Teď zcela bez problémů s pomocí horního ovládacího panelu spustíte visutý most a po něm tradá do další úrovně.

### FOXTROT UNIFORM

Přeběhněte po kovovém roštu do zadní místnosti. S pomocí přícucky se vyhoupněte o patro výš a pak ještě výš. Potom přeskočte zábradlí na kovovou lávku a vylezte po žebříku na volný plac. Nastane akce "ninja". Přes šikmou červenou bednu se dostanete dál. Prolezete dírou do objektu a přivítáte se s kolegy mariňáky. Na volném placu rychle přeběhnete dozadu a po žebříku vnikněte do maskované střílny. Seberete zde odstřelovačku. To je jiný kafe. Kolem explodujících beden a dvou kovových sudů projděte mezi bloky budov dál. Explodující bedny v žádném případě nelikvidujte. Na dalším plácku svedete novou bitvu. Tady jsem docela uvítal přenos s pomocí své zbraně na Xen. Rychle doplnit zdraví a už jsem zase zpět. Vejděte do pootevřeného skladu s červenými bednami. V další části skladu se na rampě vlevo spustíte po žebříku do podzemí. Nastává jedna z nejsvízelnějších fází hry. Musíte proběhnout tmavým labyrintem chodeb až k zatopenému kanálu. Cestou vás budou otravovat obrovské elektrizující potvory. Chce to jen dobře taktizovat. Kanálem se dostanete na jeho druhý konec, kde rychle vylezete nahoru po žebříku vpravo. Zjevující se obludy musíte vykosit a zároveň musíte rychle přehodit páku v pravé části místnosti. Tím jim definitivně zatarasíte přístup do místnosti. Totéž však musíte provést v opačné zadní části místnosti. Chvilka oddechu a znovu do tmavých katakomb s elektrizujícími obludami. Zkuste do akce zapojit své broučky. Potom doběhnete až k žebříku, autogeňák vám rád odstraní mříž. Vylezete na plac k bednám a bojujete a bojujete. Oběhněte bedny a vzadu skrze ně projděte dál. Potom zabočte do uličky vlevo až kolem hořících ohňů. Na dalším placu jděte přes propadlou komunikaci do otvoru u červených vrat. Projdete dál a z dalšího otvoru pozorujete obludu na mostě. Dá se zlikvidovat několika způsoby, které zcela jistě odhalíte sami. Vejděte na most a uvidíte chlápka kravaťáka jak vám mizí v levém teleportu. Na konci mostu je odpalovací zařízení k důmyslně rozloženému dynamitu. Odpalte most. Je to zároveň jedna z metod likvidace obludy. Vstupte do rozbitého potrubí v tělese mostu. Proud vody vás strhne až k místu s rozbitou mříží. Zde vystupte. Mezi skalisky už na vás čeká dvojčlenné mariňácké komando. U vodní louže s havarovaným letadlem opět svedete bitvu s ninji. Mezi skalisky se po vodě dostanete k další pevnině. Na volném plácku vás nyní bude odstřelovat ninja s houfnicí. Dostal jsem se mu na kobylku s odstřelovačkou a už si ani nepráskl. Vpravo od plošiny s houfnicí vstupte přes malé dveře do objektu. Zaktivujte vysílačku a vyjděte ven. Za zničeným obrněným transportérem se otevřou vrata do podzemí. V místnosti po bednách přeskákejte mezi dvě souběžná potrubí. Projděte do chodby a vystoupejte po schodech až na plac s houfnicí. Nasměrujte ji vlevo na zídku vedle malých dveří a ustřelte kus plotu. Vzniklým vykousnutím projděte dál. Otvorem ve zdi se dostanete na malé prostranství, kde zničíte potvory a nepřátelský vrtulník. Vylezete na střechu rozpadlé budovy a otvorem ve zdi se dostanete na prostranství s elektrizujícím kabelem. Vzadu vylezte po žebříku na střechu a přes ventilační hlavici a šachtu vzduchotechniky přeskočíte na vedlejší střechu. Proběhněte dozadu a po žebříku slezte dolů. Protáhněte se pod červenými vraty a vejděte do místnosti s deonem, který přehodíte. Vrátíte se na střechu a po kabelu přejdete na druhou stranu. Vzadu se otvorem ve vzduchotechnice dostanete do podzemních garáží. Seběhněte dolů a po zaparkovaném autě vyšplhejte ke zraněnému securiťákovi. Otvorem ve vzduchotechnice se přesunete do sousední sekce. Projděte mezi vraty s nápisem "stop". Vzadu u nákladáku zlikvidujte dva ninji a na korbě zajistěte detonační hlavici. Vraťte se zpět ke dveřím se securiťákem. Vstoupíte do místnosti a vzadu sjedete výtahem do podzemního skladu.

### WORLDS COLLIDE

Záhy pochopíte, že ve skladu mezi bednami se utkáte v nelítostném souboji na "ninja a na smrt". Dojděte až k přepravním bednám. Těsně u zdi pod otvorem, kde mizí, přeskočte na protější stranu. Vyskákejte na plošinu nad kulometným hnízdem. Potom běžte pořád za nosem a na konci rampy seskočte do výklenku. Potom si vyčkejte na vhodný okamžik a proběhněte mezi bednami do protějšího výklenku a potom ještě jednou naproti. S výtahovou plošinou vyjedete na rampu. Dojděte úplně až na konec místnosti a z palet v levém rohu postupně po bednách přeskákejte až ke dvěma protilehlým výklenkům. Přeskočte do volného z nich a pokoste vše živé pod vámi. Po kývajících se bednách seskáčete postupně dolů. V místnosti vzadu dojdete po šikmé rampě k poslednímu securiťákovi. Plošina vás odveze do finální akce. Překonejte protivítr a sejděte po schodech. Otevřete si dveře a nejprve si pečlivě prohlédněte závěrečnou lokaci hry. Ve vedlejší místnosti se z fialového teleportu záhy objeví finální boss. Po jeho stranách ve výši hlavy jsou na plošinách na zábradlí namontovány dva kulometné lasery. Postup likvidace bosse je následující. V menší místnosti vyšplháte po laně. Všimněte si malého doléčovacího jezírka v rohu místnosti, budete ho zcela jistě potřebovat. Vystartujte proti obludě. Až po vás vypustí smrtící zelený plyn, uhněte, a hned vystartujte k bližšímu kulometu. Mířte dobře, ale pouze a jenom na oko obludy. Pokud se zavčasu trefíte, obluda ho zavře. Přesunete se na druhou stranu a s pomocí druhého kulometu provedete totéž. Potom sestoupíte po zadním žebříku dolů. Obluda otevře ve své hrudi přepravní teleport, do kterého musíte pražit nějakou ze svých palných zbraní. Jakmile vyteleportuje obludu, zničte ji a celý postup opakujte znovu. Při druhém pokusu budete mít celou situaci ztíženou tím, že obluda rozbije lávku a ke druhému kulometu se budete přesouvat pomocí své přícucky. Nezapomeňte na doléčování. Celý postup opakujte, dokud obluda nezmizí ve fialovém teleportu. S použitím samopalu nebo kulometu ji dostanete na čtvrtý pokus. Hodně zdaru a možná někdy třebas na Xenu.

—Jiří Mužík

# Revenant

**Revenant je neuvěřitelně rozsáhlé RPG. A protože nechceme, abyste v něm zabloudili, nabízíme vám tento (po)drobný návod. Ve zdraví si ho užijte.**

## Vývoj postavy

### Vlastnosti

Vaše postava má šest vlastností: Síla (Strn), Výdrž (Cons), Obratnost (Agil), Reflexy (Rflx), Mysl a Štěstí. Každá z nich je pro vývoj důležitá. Síla představuje fyzickou zdatnost. V terminologii hry je to velikost poškození, které jste schopni způsobit. Určuje také brnění, které jste schopni nosit, a zbraně, které můžete používat. Síla ovlivňuje, o kolik se vám zvýší počet životů a odolnost (proti únavě při boji) při přestupu na další úroveň. K brnění ještě dodám, že některá brnění můžete nosit, jen když máte velkou Výdrž.
Obratnost udává, z jaké dálky budete moci zaútočit. Počítá se jak pro boje na blízko, tak i pro střelbu. Je důležitá pro každého, ale nejvíce pro ty, kteří budou často kouzlit. Reflexy jsou opačnou stránkou Obratnosti. Určují, jak dobře budete schopni uskočit útoku. Opět velice užitečná vlastnost, hlavně pro milovníky boje muže proti muži, kteří nechtějí utrpět velká zranění v boji.
Mysl představuje psychickou sílu. Pokud rádi kouzlíte, pak si Mysl určitě dobře vytrénujte, protože určuje velikost vaší magenergie. Pro ostatní zbytečná věcička.
A na konec Štěstí. To je vlastnost pro každého. Pokud máte vysokou hodnotu Štěstí, pak se věci dějí podle vašich představ.

### Vylepšování vlastností

Vždy, když postoupíš na další level, některé tvé vlastnosti se zlepší. Které, to si samozřejmě můžeš zvolit. Postup najdeš v manuálu.
Za každý nový level do 15 úrovně obdržíš dva zkušenostní body, které můžeš přidat ke tvým vlastnostem. Lze je samozřejmě dát oba do jedné vlastnosti nebo je rozdělit. Od 16. do 30. úrovně dostaneš už jen jeden bod. Z toho plyne, že máš maximálně 45 bodů na zlepšení vlastností. Takže si dobře si rozmysli, kam je přidělíš.

### Zkušenost

Vždy, když zabiješ nějakou potvoru, dostaneš zkušenost. Kolik, to závisí na tom, na jaké jsi úrovni a jak silná byla nestvůra. Potvory, ze kterých si získával poměrně dost zkušeností zpočátku, pro tebe později už nebudou nic znamenat a budeš muset hledat větší sousta. Dosáhneš-li nějaké hodnoty zkušenosti, postoupíš na další level.

### Dovednosti

Vždy, když použiješ nějakou dovednost, dostaneš jistou zkušenost a po určitém počtu zkušeností se daná dovednost zlepší. Je to jako ve skutečnosti. Když budeš denně házet nožem na terč, tak se z tebe za chvíli stane profík v házení nožů. Všechny dovednosti začínají na hodnotě 0.

Stejně jako vlastnosti a úroveň jsou i dovednosti limitovány maximální hodnotou 30. Na rozdíl od zkušeností je šance, že se vám podaří některou dovednost zlepšit až na tuto hodnotu. Dá to ale pořádnou fušku.
Dovednosti jako Invoke a Lockpicking vzrostou s každým úspěšným použitím. Dovednosti se zbraněmi vzrostou, jakmile touto zbraní zabijete nějakou tu příšerku.
Všechny třídy zbraní: Hands, Swords, Bludgeons, Axes, a Bows mají vlastní dovednost. Vždy, když určitou zbraní zabijete nestvůru, vzroste vám dovednost právě té zbraně. Pozor, jak postupujete po úrovních, nároky na zvýšení dovedností rostou, a proto je dobré hned od začátku měnit občas zbraně.

# Souboj

### *Základní pravidla*

Když se přiblížíš k nepříteli, hra za tebe automaticky vytasí zbraň a natočí tě čelem k němu. Až se dostaneš dostatečně blízko, můžeš použít jeden ze tří úderů: Thrust (A), Swing (S), Chop (D) nebo se krýt (Q) či uskakovat (CTRL + šipky).
Ve hře jednoho hráče můžete použít meče, bludgeons (třeba jako palice, kyje, palcáty) sekery a vaše holé ruce. V multiplayeru přibudou ještě hole (pouze pro Navarro) a střelné zbraně.

### Když se trefíš

Když zaútočíte, počítač nejdříve zkontroluje, zda jste v místě, z něhož máte vůbec šanci na zásah. A pakliže máte šanci, porovná vaši dovednost boje, dovednost se zbraní a vaši Obratnost s nepřítelovou dovedností obrany a Reflexy. Jestliže jsou vaše dovednosti lepší, máte větší šanci, pokud má dovednosti lepší protivník, šance klesá. Potom počítač vygeneruje náhodné číslo a pokud máte štěstí, uspějete a zasáhnete protivníka. Potom počítač vygeneruje zranění závisející na vaší zbrani a velikosti Síly. Upraví podle nepřítelova brnění a aplikuje na nepřítele. Počítač propočítává i místo zásahu, a proto je nutné údery dobře směřovat.

### Únava

Únava signalizuje, kolik energie máte pro boj. Každým úderem klesá. Jste-li příliš znaveni, vaše postava prostě vysadí. V tomto stavu je snadněji zasažitelná a protivník jí způsobí větší zranění. Dávejte si proto pozor na Únavu. Jedna rada: Pokud jste unaveni, stáhněte se trochu zpátky. Odradí to nepřátele a vy máte čas si trochu odpočinout. Zajímavou metodou je také uskakovat kolem dokola. Nepřítel vás nemůže trefit a vy získáváte čas na znovuobnovení sil. Pozor ale, ať se vám nestane, že se postupně oduskakujete až k dalším nepřátelům, to by pak byla vaše smrt.

### Úskoky

Když na vás někdo útočí, uskakujte. Je tu potom docela obstojná pravděpodobnost, že vás mine. Taková malá chybka je, že můžete uskakovat stále, protože vás to vůbec neunavuje a zároveň vás úskoky docela dobře chrání. Rozhodně je nepodceňujte.

### Speciální pohyby

Jak tak postupujete po úrovních, dostává se vám možnosti speciálních pohybů. Naučíte se spoustu smrtících kombinací , které mohou protivníkovi v souhře s úderem způsobit mnohem větší zranění. Finta v kombinaci pohybů (Puma Strike, Cobra Strike a podobné) je v tom, že se pohybujete proti nepříteli, a když stojíte před ním, stisknete rychle třikrát A (pro úder Thrust). No a pokud budete stát v dostatečné vzdálenosti a zmáčknete OPRAVDU třikrát A, dostane se vám neuvěřitelných výsledků.
Některé zbraně jsou více účinné proti určitým příšerám. Tak například: zbraně s označení bludgeon se bezvadně hodí proti Stone golemům. Je dobré vědět, co na koho zabírá, a potom na něj tu správnou zbraň použít.

# Návod

### Hrad

Rozhlédněte se okolo. Ztratili jste paměť. Není tu nikdo jiný, než ti dva muži před vámi. Jsou to Lord Tendrick a jeho rádce, Sardok. Jsou odpovědní za vaši přítomnost tady. Dotažte se jich! Skupina nazvaná

Děti Změny (Children of Change) unesla dceru Lorda Tendricka a on potřebuje vaše schopnosti k poražení mnichů a k zachránění jeho dcery.
Sardok vám dal nějaké zajímavé zbraně – kouzelné runy a svitek na obnovu vaší paměti. Tendrick není o nic méně štědřejší, dal vám pevné brnění a krátký meč.
Ti dva mluví o vašem úkolu: poslouchejte pozorně! Mnich, přerušivše vaši konverzaci žvaněním o jeho pánovi Yhagorovi, rychle zaútočí! Než začnete s bojem, ujistěte se, že máte inventář otevřen. Pravým kliknutím na váš krátký meč se ho chopíte. Abyste si oblékli brnění, musíte kliknout pravým myšítkem na každou část. Neměli byste mít problém vyhrát.

### Prohledávání hradu

Pusť se do toho s vervou, váš nejlepší trénink je při prohledávání hradu. Zjistěte, jaké informace můžete dostat od stráží. Odpoví na váš tón postojem sobě vlastním, takže vybírejte slova s rozvahou. Chopíte se vašeho společenského postavení jako ten, co se právě vrátil z hlubin Anseraka, a hrajete jako pravý pekelník, nebo projevíte soucit?
Sestupte dolů do dungeonu a promluvte si s hlavním strážcem. Zapamatujte si tato slova: Ačkoli souhlasím, že Rand zklamal v jeho povinnostech, věřím, že exekuce je příliš tvrdý trest.
Až dokončíte vaše průzkumné cesty a zpovědi osob, vraťte se k Tendrickovi a Sardokovi do trůního sálu. Tendrick se vás zeptá, co jste se naučil a on a Sardok vám nabídne více informací, které by vám mohly pomoci při vašem úkolu. Poté, co vyslechnou, co jim řeknete, Sardok rozhodne Randa popravit. Krátce poté všichni sestoupíte do dungeonu, kde Sardok zabije Randa bleskem.

### Misthaven

Vaše první kroky vás povedou do města Misthaven. Měšťáci jsou jako domky na hradě – spoléhají na blázny, kteří nechají cennosti na poličkách a v nezamčených truhlách. V prvním domě, který navštívíte, najdete kouzelnou růži a dopis. Snad pro ně najdete upotřebení. Porozhlédněte se po zajímavých lidech, místech a věcech. Následuje pár zajímavých míst.

### Jong, trenér boje

Cesta vás dovede k domu Jonga, k městskému cvičiteli soubojů. Poznte to tam podle cedulí, vyvěšených venku. Jong vám může pomoci vrátit paměť. Uvnitř jděte do druhých dveří a vstupte na Jongův dvůr. Pohovořte s ním. Až se vrátí, naučí vás tajemství Charging Thrust, pohyb, který potřebujete znát k přežití v lesích.

### Knihovna

Vyjděte ven z Jongova domu a vraťte se dolů do Misthavenu. Dveře nad hlavními sklady (general store) vám otevřou místnost plnou knih. Našel jste Geraltovu knihovnu.
Žák Geralt nahromadil spoustu znalostí. Promluv si s ním. Geralt naplní tvé uši víc, než si jen budeš přát vědět, ale poslouchej pozorně. Pomůže ti najít cestu k jeskyním na druhé straně ostrova.

### Obchod s lektvary

Majitelem je Elahni, léčitel. Obchod s lektvary je jedno z nejdůležitějších míst, které v Misthavenu můžete najít. Zde si nakupte nějaké Lesser mana lektvary, protože bez many nebudete schopni sesílat kouzla. Vždy si dobře zkontrolujte, jestli máte dostatek many, než vyrazíte do lesa. Není od věci si nakoupit i nějaký ten Lesser health lektvar.

### Hospoda

Hospoda je živé místo, které stojí za návštěvu. Prostí lidé zde často nechávají nějakou ze svých věcí, které Revenant může sebrat. Dobře prozkoumejte všechny místnosti v patře.
Měli byste si promluvit s Gusem, místním ožralou. Jeho příběh stojí za vyslechnutí. Amulet of Rogoss, který patřil Gusovu dědečkovi, je klíčem do Ogrok Village. Abyste ho získali, musíte navštívit Ancient Tower. Pokud chcete znát více informací o věži, zajděte za Geraltem do knihovny. Je čas prověřit tu starou pověst.

V knihovně najděte a znovu si popovídejte s Geraltem. Ví všechno o Ancient Tower. Nejdůležitější informací je, že existuje muž jménem Jason, který má Solarii, zlatý klíč Slunce (Golden Sun Key), který vám otevře dveře od Ancient Tower. Naneštěstí Jasona před nemnoho dny chytil Drughové. Abyste získali klíč, musíte zachránit Jasona. Ale nebojte se, máte něco, co vám pomůže klíč najít. Je čas vyrazit do lesa.

## Cesta do tábora

Značky vám pomohou najít cestu k táboru. Po cestě vás budou doprovázet pavoučci, dobrý cíl pro zlepšování bojových vlastností. Je dobré se zde natrénovat v boji beze zbraně, protože se vám tato vlastnost bude hodit v Ogrokově táboře. Dobře se tu tedy natrénujte, dokud je čas. Po cestě můžete odbočit a jedna z cest vás dovede ke starému poustevníkovi Olihootovi, o kterém mluvil Geralt. Nic kloudného z něj sice nedostanete, ale co je důležitější, dá vám kouzelnou runu Fire Flash, což je velice užitečné kouzlíčko, jak poznáte na svých cestách.

## Hřbitov

Pokud půjdete na sever, dorazíte na místo označené Boneyard. Hlídači hrobek nejsou nijak moc silní a nebude pro vás problém, dojít až k Styxově kobce. Pokud na ní položíte růži, uslyšíte tichý zvuk. Nalevo od vás se ze země vynořila malá truhla. Prohledejte jí a získáte tak kouzelný prsten (Esmerald(a) Ring). Dobrá odměna, za pár minutek práce.
Vraťte se na cestu a jděte dál podle značek. Po chvíli dorazíte k táboru.

## Tábor Drughů

Jakmile se přiblížíte k táboru, spatříte Jasona přivázaného na hranici. Drughové si pro něj připravili asi něco speciálního. Vymlaťte všechny nepřátele a osvoboďte Jasona. Odměnou za vaši dobrosrdečnost vám budiž Solaria.
Až pobijete všechny v táboře, prohledejte okolí a najdete dvě truhlice. Jedna na severovýchodě od Jasona obsahuje Animal Fur Armor, který se jistě hodí, a Ball Racker. V druhé najdete ještě pár věciček.

## Starověká věž (Ancient tower)

Starověká věž leží na sever a nepatrně na západ od tábora. Dostat se dovnitř, by neměl být problém, když máte Solariu. Hned jak vstoupíte, zpozorujete Harowen, ženu, která Gusovi zlomila srdce. Přesvědčíte se, že se není čemu divit. Je velice svůdná a hned vás zve nahoru. Vkročte na teleport, objevíte se nahoře a co čert nechtěl, proti vám stojí Sidious, drak. V souboji s ním si opravdu užijete všech možností, kterými Revenant v boji oplývá. Jelikož je Sidious opravdu tuhý protivník, budete nuceni používat magii, uskakovat atd. Nezapomeňte používat kouzlo Regenerace a hojivé lektvárky. A nakonec přece jen zvítězíte a před vámi leží mrtvý drak Sidious.
Projděte si všechny truhlice a vyberte je. Nezapomeňte na Diamantový prsten (Diamond Ring) a potom se teleportem přesuňte zpět dolů, najdete zde teleport do hradu, odkud už to není daleko do Misthavenu a ke Gusovi. S ním se potom vydejte na cestu na ostrov Arakna za Amuletem of Rogoss.

## Ostrov Arakna

Předtím, než se vydáte za Gusem, porozhlédněte se po městě. Navštivte obchodníky; nikdy nevíte, jestli nedostali nové zásoby. Stavte se ve zbrojařství. Jestli si to můžete dovolit, kupte si Animal Fur Breastplate a Legs for Bone Armor. Ochranu před jedy poskytují sice menší než Animal Fur, ale nabízejí lepší ochranu.

## Plavba s Gusem

Konečně jste se dostali ke Gusovi, který je připraven vyrazit, dáte-li mu Diamantový prsten. Připravte se na to, že na této pouti budete muset bojovat sami. Po nějaké době se sice Gusova "loď" převrátí, ale to vám nezabrání dostat se na ostrov Arakna.

## Na ostrově Arakna

Ostrov Arakna má kruhovitý tvar. Jižní cesta je neprůchodná, musíš tedy jít okolo na sever a západ. Když cestuješ okolo ostrova, dívej se po truhlách, schovaných podél hlavní cesty.

## Boj s Widowettou

Obejdi ostrov a zabij každého pavouka, kterého objevíš. Nakonec spatříš svůj cíl – svítící pilíř, určitě teleportační přístroj, který tě dostane do interiérů ostrova. Se zbraní v ruce vejdi.
Když vystoupíš z pilíře, zaútočí na tebe několik poustevníků, ale tvůj největší protivník leží před tebou – Widowetta sama. Zabij všechny poustevníky dřív, než se k ní vydáš. Je to velmi obtížný protivník a ty by ses neměl nijak rozptylovat. Velmi efektivní proti ní je Fire Flash. Vyhni se jejím smrtelně otráveným šípům.
Potom, co vyřídíš Widowettu, získáš Amulet of Rogoss. Najdeš ho v truhle, která leží jižně od místa, kde jsi bojoval s obrovskou pavoučí královnou. Otevři truhlu, najdeš amulet a Hvězdnou runu. Tvoje magické síly a umění se zbraněmi vzroste. Brzo už tě nic nezastaví.
Vrať se k portálu a zpátky ke Gusovi. Je více než šťastný, že opouštíte toto pochmurné místo. Brzo budete zpět v Misthavenu, připraveni na poslední výpravu do Ogrok Village. Než vyrazíte, znovu doplňte své zásoby a obejděte město, dívajíce se po nových věcech nebo nových informacích.

## Vesnice Ogrok

Tvá cesta je podobná, jako když jsi začínal. Následuj značky přímo k táboru Drughů, dokud nedojdeš k větvi, která tě dovede přímo do vesnice. Konečně ses dostal k vesnici. Přistup ke strážci brány. Fascinuje ho tvůj amulet. Nechá otevřít brány a ty se ocitáš před vůdcem Ogroků. Ujisti se, že máš Fist Mastery, Moc, Regeneraci a dobré útočné kouzlo, jako Quicksand, navolené na hotkeys (zkratkové klávesy). Vstupuješ do extrémně tuhého souboje a budeš potřebovat všechnu pomoc, jakou můžeš dostat. Měj tedy za pasem dost lektvarů Zdraví a Many.
Vůdce ti jenom řekne, že jen ten nejsilnější bojovník může nosit Amulet of Rogoss a abys dokázal, že jsi toho hoden, musíš bojovat s Ogrokským šampionem, Baezem. Pěknou Ogrokskou tradicí je boj beze zbraní. Tak si připrav pěsti. Triumfoval jsi. Tvé vítězství zaujalo vůdce Ogroků, který ti slibuje pomoc jeho lidí proti Dětem Změny. A jako dar na cesty ti dává Baezovu kouzelnou sekeru, SoulCleaver – velice silnou zbraň. Se SoulCleaverem v ruce přijíždíš ke vstupu do jeskyň, abys našel brloh Dětí.

## Jeskyně

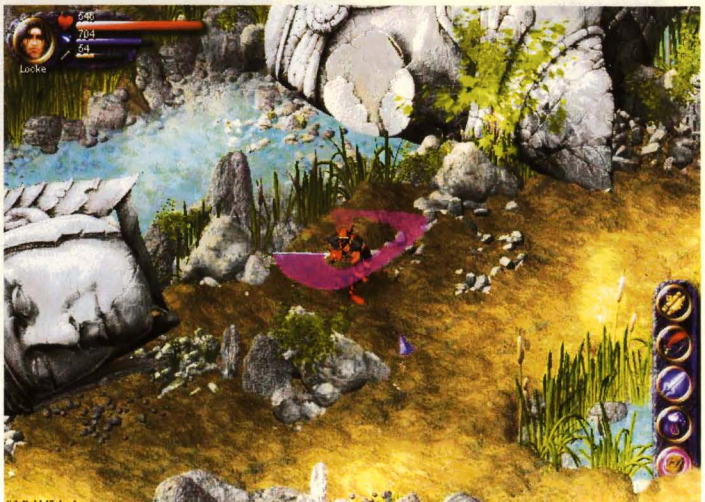
Jakmile vejdeš do jeskyní, spatříš známý obličej. Je to Olihoot. Teď ti dává Sluneční runu, která ti později bude velmi užitečná. Nyní je čas dostat se hlouběji do jeskyně.
Jeskyně jsou nebezpečné. Zrádná půda okolo tebe šlehá v plameny bez varování. Prohledej každý centimetr těchto jeskyní, najdeš truhly plné zlata, lektvarů a nové brnění. Většina leží na hlavní cestě.
Svitek, který najdeš na zemi, ti prozradí smutný příběh expedice, která tady zabloudila. Ty bys neměl mít problém. Brzo tě otočky a odbočky dovedou na zvláštní hřbitov obydlený kostlivci! Všechny je zničte. Navštiv hrobky na severovýchodě, může tam být mnoho pokladů.
Když vyjdeš ze hřbitova, blížíš se ke konci těchto jeskyň. Po krátké cestě přijdeš k vysoké hoře.

## Kraggova hora

Tahle masívní hora před tebou si přímo říká o vyšplhání. Než začneš lézt, prohledej okolí pod horou. Skrytý vstup tě dovede k postranní místnosti, ve které jsou dva zelení draci. Udělej s nimi krátký proces a prozkoumej okolí. Najdeš truhlu, ve které je Celtic Leg Armor, vítaný doplněk do tvé výbavy.
Prohledej jih a východ, najdeš Blackened Axe, skvělou zbraň k SoulCleaver.
Truhla na západě ukrývá Amulet of Thunderbolts, se kterým budeš mít úder hodný obra. Nelez na horu, dokud nebudeš mít všechny tyto věci.

## Lezení na Kraggovu horu

Hora je zrádná, obsypaná přívrženci kultu, kteří se tě snaží zastavit. Probojuj se skrz ně. Na půli cesty na vrchol hory nacházíš další svitek, který popisuje více ze záhuby té nešťastné skupiny dobrodruhů.
Ušetři si práci cestou po skluzavce a buď opatrný! Měj se na pozoru – čeká tě mnoho truhel. Uvidíš známého člověka – teleportera, který tě přepraví zpátky do državy. Použij jeho schopností, když se budeš muset vrátit do Misthavenu pro zásoby.
Konečně se budeš probojovávat až na vrcholek Kraggovi hory a hledat tajnou chodbu k zamořeným bažinám (Infested Swamp). Už musíš být blízko tábora Dětí Změny.



## Zamořené bažiny (Infested Swamp)

Vyvaruj se pádu do vlhkých bažin. Musíš si najít cestu skrz a objevit pevnost Dětí Změny. Prozkoumej okolí. Po průměrné bitce najdeš truhlu. Taky najdeš více tajných pokladů a dvě skryté místnosti. Pozor na vstupy do nich, jsou lehce hlídané.

V první místnosti je tajemná Bottle of Spores; ve druhé pár Celtic Boots, které ti budou krásně ladit s nohavicemi, které jsi našel v horách.

Důležitější je, že ve druhé místnosti u horního východu najdeš podivný stroj. Čeká na aktivaci. Použij na něj Bottle of Spores. Výsledkem budiž most z hub, který ti pomůže se dostat do další části.

Chodba tě dovede k horskému skalisku v lese, kde tě čeká poklad. Vyber ho a vrať se do bažin a probojuj si cestu dolů. U schodů si dej pozor! Abys našel truhlu s pokladem, musíš sestoupit až dolů. Mezi ostatní kořistí se ukrývá také svitek, který tě naučí sesílat kouzla čtvrtého stupně. Teď už můžeš kouzlit Lightning Bolts a Flame Waves, jako adepti, které jsi viděl kouzlit.

Až se dostaneš k východu, uvidíš zbytek dobrodruha ze skupiny, o které ses dočetl. Najdeš tam také další svitek, který popisuje ten smutný příběh: "...strašný jeskynní červ se skrývá v podzemí, připraven zaútočit...". Pokračuj chodbou vedle kostry a ta tě dovede do dalších jeskyní. Jsi venku z bažin.

## Bludiště temnot (The maze of Darkness)

Vynořil ses na obrovském podzemním bludišti. Jdi na severozápad od vchodu, vylez po schodech a najdi truhlu s pokladem. Opusť místnost z jihozápadu. Na první křižovatce jdi severovýchodně a na první odbočce zatoč doprava. Uvidíš aktivní teleport. Snad je to dobrý čas, aby ses vrátil do pevnosti a Misthavenu a roztočil nějaký obchod.

## Zpět ve městě

Ve hradu pro tebe nic není, takže jdi rovnou do města. Navštiv Jonga; je si jist, že má něco nového. Naučí tě nové bojové manévry. Nedostaneš sice žádnou novou informaci, ale určitě zde prodej svou kořist.

Zatímco jsi ve městě, zastav se v Ginině a Cronusově obchodě. Oba mají nové věci, se kterými tě budou lákat. Cronus prodává takzvané "Barbarian Armor." Tato mobilní ochrana samozřejmě zvyšuje tvůj útok. Jak bys to mohl odmítnout? Najdeš na prodej široký meč v obchodě se zbraněmi – měl by sis ho koupit a nechat sekeru sekerou. Je čas na trénování mečů.

## Chodby bez konce a odporní nepřátelé

Vrať se a putuj chodbami, hledej východ. Děti Změny jsou tu takřka bezmocné. Utkáš se s Mnichy, mrtvými Siroccos (oheň vrhající ohniváci) a jinými. Nejzabijáčtější jsou asi obávané pavoučí královny putující chodbami. Házejí smrtící šipky a povolávají malé pavoučky, aby tě umořili. Bedny obsahující zlato, lektvary a příležitostně i magické předměty leží roztroušené po chodbách a místnostech, proto zkoumej pozorně.

Přišel jsi ke schodům, které vedou na západ. Vyjdi po nich do místnosti, kde kostlivci hlídají chodbu z těchto míst. Listina u kostlivců popisuje detaily záhuby ztracené Misthavenské expedice. Truhla, kterou tam také najdeš, obsahuje Celtic Helm, která je lepší než brnění, které máš zrovna teď. Vezmi ji a pokračuj chodbou.

## Spirála jeskyní

Děti Změny a jejich vojsko tě obklíčilo, jakmile jsi vešel do větrné chodby. Neměli by tě zastavit. Na konci chodby vejdi do místnosti s jezerem uprostřed a šesti chodbami vedoucími pryč. Série bran blokuje jednu chodbu. Je možnost odemknout jednu z nich.

Truhla v místnosti ukrývá dlouhý luk a nějaké ledové šípy. Přehoď si toulec přes rameno a ujisti se, že luk je připraven k použití.

## Otevírání bran

Jakmile odstoupíš od bedny s lukem a dáš se těžce střeženou chodbou až na konec, utkáš se s nepřáteli mnohem horšími než jsou pavoučí královny! Strašné příšery – Druidi, ti zastoupí cestu. Druidové jsou obtížní protivníci. Povolávají jiné příšery, které na tebe útočí a potom použijí magii, aby se udělali nezranitelnými. Naplánuj si tento boj pozorně. Zkus útočit na Druida, zatímco on nebo ona povolává příšery a není neviditelný. Když Druidové používají magii na svou ochranu, zabíjej povolané nestvůry. Boj je to těžký, ale ty je porazíš.

Na konci chodby přijdeš k divné páce. Přehoď ji. Uslyšíš podivný hluk. Zvuk jako když se otevírá jedna brána. Musíš najít více páček. Přesuň se do jiné chodby. Na konci každé musíš přehodit páčku. Budeš napaden spoustou rozličných nepřátel. Poraž je všechny a přehoď všechny páky!

## Za branami

Konečně jsi přehodil poslední páčku a pátá brána se otevřela. Projdi otevřenými branami až na konec. Čeká tě několik pavoučích královen. Budeš jich muset porazit mnoho, než se dostaneš z těchto větrných jeskyní. Odpočiň si v chodbě vedle kostlivce a svitku.

Jednoduše dojdi k bráně a klikni na ni, jako bys chtěl otevřít jiné dveře . Nepotřebuješ přehazovat žádné páčky, abys prošel.

## Solifuge

Otevři bránu a vstup do místnosti. Najdeš truhlu s nějakými šipkami. Solifuge vpadne do místnosti. Zaútoč na příšerku svým mečem, potvora to není jednoduchá. Může tě brát do svých čelistí a uštědřit ti tak četná vážná zranění. Horší je, že skáče na strop a klade malé pavoučky, aby tě rozptýlili. A když s nimi začneš bojovat, sleze ze stropu a znovu na tebe zaútočí.

Ledový šíp porazí tuto příšeru lehce na kolena. Poodstup od potvory a sundej tvůj dlouhý luk z ramene. Vystřel svůj ledový šíp. Tas Ranger Sword. Šíp zmrazí potvoru v kus ledu. Použij Charging Thrust k uzavření potvory, aby nemohla utéct. Teď se vrať a zkus to znovu.

Jakmile je potvora mrtvá, přesuň se k východu – další bráně na jihu – a najdi vstup do královniny krypty.

## Královnina krypta

Postupuješ velmi opatrně a přepadne tě vize – příběh z tvé minulosti. Byl jsi nějak připoután k této královně. Znal jsi ji. Přepaden touto náhlou znalostí jsi ztratil vědomí.

Když se probudíš, uvidíš přízrak krásné mladé ženy. Zeptáš se jí, jestli je Andrea, Tendrickova dcera. "V tomto životě, ne." odpoví ti, než zmizí.

Vystup na rampu, kde se objevila Andrea. Na dais, vedle hrobu královny najdeš bednu, obsahující svitek a obětní dýku. Dýka tě mrazí, ale každopádně si ji nech. Svitek obsahuje znalost lepších kouzel. Prozkoumej zbytek krypty a najdeš více truhel.

Najednou se sem teleportoval Sardock! Jestliže se sem mohl dostat tak jednoduše, tak by tě mohl teleportovat skrz všechny jeskyně. Trvá na tom, že bys měl vylepšit svoje bojové umění. Naznačil ti, že použije teleport k tomu, aby tě vrátil do pevnosti a ty ses mohl ohlásit u Tendricka.

*Dokončení příště...*

—Michal Jašpr

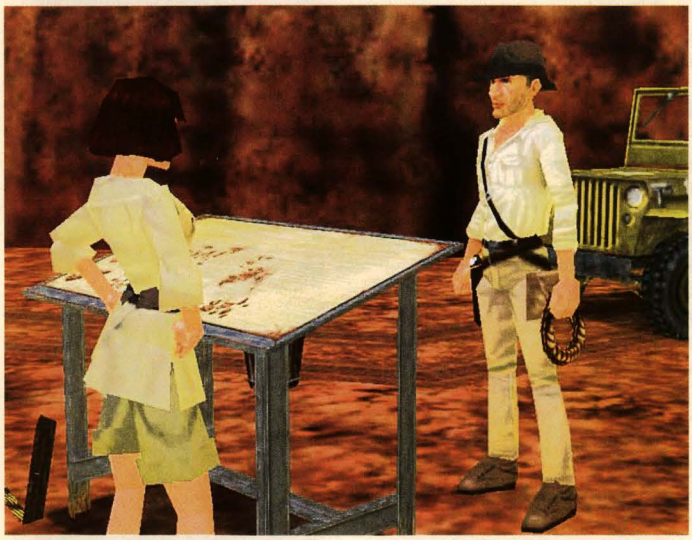
### Kouzla:

Sun = Su
Oceán = O
Hvězdy = St
Země = E
Nebe = Sk
Život = L
Duše = So
Měsíc = M

Kombinací předešlých ingrediencí si můžete zakouzlit následující kouzlíčka:

Fist Mastery = L So
Fire Flash = M Sk
Nourish = L
Poison = M
Might = So
Cure Poison = L Sk
Regeneration = L E
Meteor Storm = E Sk
Stoneskin = M E
Physical Paralysis = L M So
Swift Strike = O M
Quicksand = E Sk
Anti-Magic = St Sk
Dexterity = So St
Tornado = E St Sk
Swamp Pit = Sk L E
Speed = So L St
Shadow Fist = St M
Fireball = Su St
Electric Bolt = Su Sk
Charm = St Su

# Indiana Jones and The Infernal Machine



## Úvod

Před zahájením této skvělé adventurní pařby si nejprve pečlivě vyzkoušejte ovládání postavy Indyho. Během hry sbírejte peníze a diamanty, po ukončení každé mise je proměníte za různé potřebné věcičky do vašeho inventáře. Ze svého inventáře rovněž využívejte benzinový zapalovač. Křídou si označujte důležitá místa, která jste již prozkoumali. Tuhle přednost uvítáte zvláště na nepřehledných místech a v lokacích egyptských pyramid. Doporučuji šetřit si peníze na zakoupení mapy (2500 dolarů). Zahrajete si prémiové kolo v Peru.

## 01. Canyonlands

Hned v první úrovni se ocitnete v kaňonu, kde sjedete po skále na první skalní plošinu. Z ní Indy přeskočí k žebříku napravo a dále projde až do uzavřeného prostoru. Z protější skály vysune u země pohyblivý kvádr a projde dál. Proleze malou skulinou vlevo a ze skalní plošiny přeskočí dvě propasti. Dojde až na konec další skalní plošiny. S pomocí biče vyšplhá a dojde až na volné prostranství, kde ve výklenku skolí hada. Z kvádru a z další plošiny se opět s pomocí biče dostane na střechu jakési zříceniny a propadne se až do jeskyně s vodou. Sjede po vodopádu a vyleze ven z malého jezírka. Následuje krátké video. Potom Indy zabočí vpravo mezi skály a vyleze ke kvádru na další plošinu. Z něj přeručkuje štěrbinou ve skále do výklenku. Tady se otočí a přeskočí na protější plošinu k žebříku. Vyleze vzhůru a šup zase naproti. Z další plošiny se žebříkem přeskočí naproti do výklenku mezi skály a dojdete až ke svému džípu. A je tu další intro, ve kterém se přenese do Iráku do starobylého Babylonu. Od kámošky z vrtulníku obdržíte součást do ozubeného soukolí.

## 02. Babylon

Pokud jste v první misi dobře prozkoumali všechna zákoutíčka a skuliny, nasbírali jste základní jmění, které můžete před začátkem druhé úrovně vhodně směnit nebo si ho ponechat na nákup věcí cennějších.
Vylezte na malou zídku před sebou a přeskočte na protější zděný sloup. Z něj potom v přímém směru na rampu. Projdete až na prostranství, kde před sebou uvidíte objekt sovětské radiostanice. U zdi Indy přesune dřevěnou bednu a vyšplhá do výklenku. Přeskočí na střechu radiostanice a vyslechne rozhovor. Potom přeskočí na další zeď a skulinou nad sebou přeručkuje dál. Na volném prostranství uvidí několik nepřátelských vojáků. Ti odvážnější z vás k nim mohou skočit přímo a utkat se s nimi v nerovném boji. Já však doporučuji přesunout se vpravo do chodby a dojít až do místnosti s vodní plochou. Zavěste se hned ve výklenku vlevo, pusťte se a hned se zase rychle čapněte parapetu pod vámi. Projděte chodbou kolem pavouka a postupně zlikvidujte ruskou hlídku. Vhodné je využívat střelbu do sudů s trhavinou. Po vykosení nepřátel sestupte z prostranství po schodech do další místnosti, ze které potom vylezete po žebříku do chodby.
U červené plátěné stříšky se spustíte s Indym dolů a v místnosti pákou otevřete vrata. V další chodbě posuňte dřevěnou bednu a vylezte na hradby. Uvidíte ruský gruzovik. Nyní seskočte na nižší rampu pod vámi a až projede další nákladňák, přeskočte na korbu. Projedete až na nádvoří, kde zlikvidujete hlídku. V podloubí se potom přes dřevěnou bednu dostanete o patro výš. Seběhněte po schodech a zastřelte vojáka s puškou. V chodbě dál použijte bič a přeskočte na protější podestu. Slezte po žebříku a hned vyskočte o kousek výš. Zlikvidujete dalšího vojáka. Na tomto prostranství v jedné z místností přehodí Indy páku. Otevře tak vrata do místnosti s dřevěnou bednou. Odsune ji a trochu si umaže kolena. Proleze do zatopeného podzemí a podvodním labyrintem proplave až do místnosti, kde dole pod schody uvidí vrata na klíč. Sejde k nim a najednou ho překvapí nepřátelská stráž. Prásk, prásk! Agent CIA vám jako zázrakem zachraňuje život. Obdržíte od něj klíč. Otevřete vrata a rozstřelíte bedny s dynamitem. Otvorem v podlaze skočíte do vody a záhy vyskáčete po plošinách po obvodu místnosti do chodby s pavučinou. Na jejím konci vysuňte kvádr se symbolem býka. Plošina s vámi sjede dolů. Dole ve výklenku objevíte soukolí, do kterého dodáte chybějící součástku ze svého inventáře. Plošina vyjede o kousek výš. Nyní můžete z kvádru na plošině přeskočit do výklenku s pavučinou nad vámi. Dojdete do knihovny. Na protější stěně vylezete po žebříku do druhého patra a z podloubí vysunete kvádr se známým symbolem býka. Po žebříku se přesunete do výklenku nad tímto kvádrem a skočíte na něj. Z něj potom přeskočíte na středový sloup, kde vlastní vahou otevřete tajnou skrýš ke zlaté sošce. Znovu vylezete na kvádr se symbolem býka a použijete bič na úchyt nad vámi. V horním podloubí seberete první část desky. Z podesty přeskočíte na protější a ve výklenku seberete další část desky. Nyní skočte na podestu vlevo pod vámi a z výklenku seberte červený diamant. Odrazová podesta se zřítí dolů a vytvoří vám stupínek do výklenku s poslední částí desky. Vraťte se do místnosti se soukolím. Na protější stěně vložte všechny tři symboly do připraveného místa ve stěně. V chodbě s výtahovou plošinou se odsune celá stěna. Do uvolněné místnosti přesunete kvádr a stisknete tlačítko výtahu. Vyjedete nahoru a pokecáte s kámošem od CIA. V intru pak už jenom mizíte v džípu.

## 03. Tian Shan River

Z výchozího postavení proběhněte přímo kolem vlka, občas ho zažente výstřelem z koltu. V soutěsce seskočte do rokle a odbočte vlevo. Proběhnete pod dřevěným mostem a z první skalní plošiny na něj přeskočíte. Na mostě se vydáte po cestě vlevo a zabočíte mezi skaliska opět vlevo. Minete dalšího vlka. Vylezete na plošinu nad vámi. Před sebou nyní uvidíte strážní hlásku. Indy na ní přeskočil a po žebřících uprostřed slezl až do podzemí. Zde v jedné místnosti zastřelil stráž a otevřel dveře do další místnosti. Z jedné bedny napravo vyskočil do otvoru ve vzduchotechnice, kterou se cestou vpravo dostal ke kovovým skříňkám. z nich sebral skládací nafukovací člun, lepidlo a velkou lékárnu. Potom otevřel kovovou mříž ve vedlejší místnosti. Došel až k vodě a z inventáře vyndal člun. Ten má ale dech! Hupky do něj a po vodě.
U prvního břehu přirážte a vystupte na volné prostranství. Každopádně platí, že v případě jakéhokoliv úniku vzduchu z vašeho člunu je nutné sáhnout do inventáře pro lepící kyt. Nyní proběhněte mezi skalami přes kamenný most a dřevěný altán a na rozcestí zabočte vpravo. Doběhnete až ke strážnici, kde ze skříňky doberete do inventáře další potřebné lepící kyty. Od strážnice doběhnete k vodě s vodopádem. Napravo od vás je altán se spuštěnou důlní klecí. Touto klecí se budete dostávat zpět do výchozího postavení. Vaším úkolem je nyní najít čtyři ohořelé svíčky. Nasedněte do člunu a proplavte pod altánem k dalšímu vodopádu. Nezáleží na pořadí, v jakém budete svíce získávat. Já jsem se na prvním rozcestí s Indym vydal vlevo a hned na dalším také vlevo, dle přirozeného toku vody.
V kostele seberete první svíci. Pozor na pavouky! Znovu nasedněte do člunu a plavte po proudu dál. Na rozcestí zabočte vpravo a u kamenného mostu zaparkujte. Přes jeskyni a další kamenný most doběhnete do jakési starodávné strojovny. Z podesty vpravo přeskočíte na zadní píst a z něj hned na protější plošinu. Štěrbinou ve zdi přeručkujete na protější stranu, provedete skok a proběhnete za sudy. Nyní skočíte na první píst, z něj hned na vedlejší a opět na druhou protější plošinu za sudy. Následuje finální skok. V chodbě napravo naleznete druhou svíci. Nalodíte se opět do člunu a tradá! Doplavete až k plošině se spuštěnou důlní klecí. Pomocí páky ji uvedete do chodu a vyjedete vzhůru na známé místo. Nalodit, případně zalepit a znovu po vodě. Za altánem pod vodopádem teď vpravo. Proplavete jeskyní a na klidné hladině zaparkujete u plošiny se stromy. V objektu seberete

třetí svíci. Po divoké vodě se dostanete opět k důlní plošině a vyjedete nahoru. Naposled svěřte svůj chatrný člunek divoké vodě. Celý lov na svíce jde samozřejmě na dva tahy, ale můj Indy rád zalepuje čluny. Pod vodopádem zahněte znovu doleva. Na známém rozcestí u modrého a žlutého objektu odbočíte vpravo. Vyjdete na rampu a rozstřelíte sklo v objektu. Přeskočíte dovnitř a pomocí páky otevřete dveře nad vámi. Po kamenném mostě si dojdete pro poslední svíci. Následuje cesta k důlní plošině a výjezd nahoru. Se čtyřmi svícemi v inventáři nyní proběhnete podél strážnice pod altánem a vejdete do kamenné brány. Na větrné růžici nyní osadíte všechny svíce, které následně zapálíte. Přivolaný větříček roztočí větrný mlýn, ten otočí kovovým mostem, po kterém přejdete s Indym do další úrovně.

## 04. Shambala Sanctuary

Z místnosti Indy vyskáče po plošinách ke stropu, kde si tlačítkem spustí padací žebřík a vyleze na střechu. Po spojovacím mostě projdete na nádvoří s vlkem. Vyskočíte na stříšku a malou zídku a po okoralé zdi vyšplháte až na její vrchol. Vstoupíte na žebřík v podlaze a propadnete se do místnosti s částí hodinového strojku. Přes obvodové podesty v místnosti seskákejte až dolů k hodinovému ciferníku. V rohu u tří kostřiček slezte po žebříku do místnosti se soukolím hodinového strojku. Z ní sejdete ještě o patro níž. V další místnosti skočte z podesty vpravo na šikmé výstupky, po kterých sjedete až dolů. V zadní části místnosti posunete bednu a uvedete do chodu vodní mlýn a část hodinového strojku. Nyní se přes krajní dva regály posunete výš. S pomocí biče vyšplhejte na další regál nad vámi, ze kterého přeskočte na první kyvnou plošinu. Z ní potom následuje skok na regál v prostřední řadě. Další dva regály a skok na druhou kyvnou plošinu. Z ní už potom celkem snadno přeskočíte na podestu a vrátíte se do chodby. V místnosti nad vámi posunete další kvádr s částí hodinového mechanismu a uvedete tak hodiny v místnosti nad vámi do chodu. V této místnosti potom vylezete až na horní podestu u červeného žebříku a pákou otevřete dvě kovové mříže. Při stoupání vzhůru nezapomínejte používat bič. Na protější stěně naproti páce zamáčkněte tlačítko, které vám vysune dvě horizontální plošiny. Potom vylezete nahoru a přejdete po kamenném mostě s úzkým kolejištěm na druhou stranu. Na konci mostu se spustíte na parapet pod vámi a rozbijete okno. V následující místnosti se spustíte dolů k bronzovému zvonu, kde si s pomocí páky spustíte padací žebříky. Vylezete úplně až nahoru do posledního patra a opět s pomocí páky vytáhnete zvon. Přeběhněte do místnosti s hodinami, kde nyní na první podestě přehoďte další páku. Roztočí se vám část hodinového strojku v nejvyšším patře. Nyní se přesuňte znovu do místnosti se zvonem a v rohu přehoďte páku. Pohyblivá část hodinového strojku zajede až ke zvonu a udeří do něj. Objeví se stará jeptiška, která vám dá klíč od dveří v protější místnosti s hodinami. Dole otevřete bránu. V další místnosti s vodopádem zabočte hned do souběžných dveří vpravo. V místnosti s kobercem a se dvěma kostřičkami na postelích zabočte za roh a za malým soklem vylezte po žebříku. Zde naleznete klíč v nezvyklé podobě kříže. Vrátíte se zpět do místnosti s vodopádem. Vylezete k soše, která zde plní funkci stavidla. Otočíte s ní v pohledu směrem na vodopád proti směru hodinových ručiček. Do koryta pod vámi napustíte vodu. Následně vrátíte stavidlo do původní polohy. Z boku pod vámi se nyní otevře mříž. po žebříku sestoupíte do podzemí. V chodbě se podplazíte pod rozhoupanou kládou a v další místnosti zastřelíte dva "ledňáčky". Vylezete po žebříku na podestu nad vámi a nastoupíte do klece. Vyveze vás až před vrata, která samozřejmě odemknete. Z výchozí podesty ve výklenku přeručkujete nejprve doleva a spustíte se na první trám.

Z něj postupně přeskáčete v přímém směru až na poslední trám v řadě. Za chodbou v malé místnůstce seberete ve výklenku klíč. Vrátíte se zpět a přeskáčete až k prvnímu vetknutému trámu ve tvaru písmene " L". Z něj na druhý a hup do skuliny nad výchozí podestou. Přeručkujete doprava. Ze druhého trámu se spusťte na trám pod vámi a pak ještě o jeden níž. Z krajního trámu se s pomocí biče dostanete k řadě dalších trámů na protější straně. Přeskáčete co se dá a na konci místnosti s bičem houpy hou zase zpátky na původní stranu. U posledního trámu ve tvaru písmene "L" vysunete ze zdi kvádr a postupně vyskočíte do výklenku. Spadlou mříž odemknete a ze stolku seberete květináč s naklíčeným semenem. Skočte do vody pod vámi a plavte na druhou stranu. Potom se spustíte zpět do místnosti s pohyblivou klecí. Vrátíte se do místnosti s vodopádem. Vylezte na zídku u stavidla a zavěste se na trám nad vámi. Přeskočte na pravou protější plošinu a stlačte vypínač. U vedlejší podesty se spustí žebřík. Znovu na ni přeskočte z trámu a vystoupejte vzhůru. Na konci chodby zabočte do protisměru. Skrze zamřížované okno uvidíte do zavřené místnosti se zavěšeným ornamentovaným zlatým stojanem. Protější okno v místnosti se stojanem skrze zamřížované okno rozstřelte. V téže úrovni potom otevřete dveře do další místnosti. Prolezete rozbitým oknem na římsu a ručkujete doprava. Druhým rozbitým oknem vlezete do místnosti a do stojanu vložíte květináč. Stojan se nyní spustí do zaplaveného koryta v místnosti pod vámi. Dojdete tam a naposledy z trámu a tentokráte s použitím biče přeskočíte na prostřední pohyblivou plošinu. Otevřenými žaluziemi vpustíte blahodárné paprsky na váš květináč. Vyšlechtěný zázrak nyní seberete a odnesete ho do protější horní místnosti, kde už netrpělivě čeká stará jeptiška. Obdarujte ji a spatříte nečekanou proměnu v mladou krasavici se silou obra. Seběhněte po uvolněném schodišti a sjeďte po šikmé stěně do ledového království k bossovi. Spustí se na vás ze stropu. Neplýtvejte dostupným střelivem, nejde zneškodnit. Rychle se proto přesuňte nejprve do objektu s modrým symbolem. Vyběhněte po šikminách nahoru a na konci chodby vysuňte ze stěny pohyblivý kvádr. Potom se přesuňte do objektu s červeným symbolem. Vyběhněte po propadající se lávce a po dřevěném mostě vběhněte do objektu s fialovým symbolem. Odtud přeskočíte do objektu s modrým symbolem a klušeme do objektu se symbolem zeleným. Zde po plošinách a s pomocí biče provedete přesun až do chodbičky se zavřenými dveřmi. Otevřete je a vstoupíte do místnosti, kde seberete Urgonovu část. Sjedete po šikmině dolů k bossovi a s pomocí nové zbraně mu zasadíte smrtelný úder. V jedné ze čtyř stěn popraská ledový krystal. S pomocí nové věcičky ho dorazíte a uvolníte si tak cestu ke dveřím. Za těmi už čeká jenom Indyho sličná děva, která ho pošle za dalším dobrodružstvím tentokráte do teploučka na Filipíny.

## 05. Palawan Lagoon

Z pláže nejprve Indy vběhl do jeskyně za sebou. Nastraženou jámu překonal s pomocí biče a přehoupl se na druhou stranu. U kostry opřené o bednu sebral mačetu. Vrátil se zpět na pláž a vběhl do vedlejší soutěsky. Mačetou rozsekl pavučinu a vstoupil do jeskyně. Vylezl na zatravněné prostranství a skolil nemotorného varana. U jeskyně napravo pročesal mačetou vchod a vešel dovnitř. U kostlivce sebral lopatu. Potom se znovu vrátil na pláž. Přeplaval na protější břeh ke dvěma palmám. Přes dvě pavučiny prošel zadní jeskyní a z pobřeží uviděl vrak lodi. Přeplaval tam. Na jeho přídi u dřevěné bedny našel Indy v malé krabici rozbušku od torpéda. Přeplaval zpátky na břeh a u dvou kamenů torpédo našel. Namontoval rozbušku a už je díra v kožichu! Otvorem vplaval do nitra vraku a na hladině nabral dechu. V jedné malé místnůstce pod vodou našel za dveřmi v bedně zednické kladívko. Na protější straně potom proplul soustavou zatopených chodeb nejprve ke svislé šachtě, kde s pomocí kladívka urazil zámek a otevřel vstup na čerstvý vzduch. Potom se znovu ponořil a ve špici lodi našel v bedně rezatý klíč. Rychle se vrátil a uvolněným otvorem vylezl na palubu vraku. Na druhé straně vraku vylezl po schodech a klíčem odemkl dveře. V řídící kajutě sebral se stěny kliku. Doběhl na příď vraku a u dřevěné bedny nasadil kliku do otvoru. Pootočil kladkou a z bedny se s pomocí biče přes ní snadno dostal na protější břeh. Mezi dvěma totemy odkopal nášlapnou desku, která otevírala vchod pod vodou. Vrátil se na původní pláž a nejprve se potopil k vraku japonské stíhačky. Za použití kladiva odlomil kus vrtule. Od vraku letadla doplaval k zavřené bráně pod vodou. Ta se nachází ve skále mezi dvěma podvodními totemy. S pomocí vrtule byla hračka vrata otevřít. Na dně zatopené jeskyně povytáhl kamenné tlačítko a uvolněným východem ve stropě vyplaval na nové vodní hladině. Proplaval na druhou stranu a skulinou ve skále vešel do indiánského jeskynního chrámu. Po schodech došel až k bývalé bráně a ze zídky vyskočil do štěrbiny nad sebou. Přeručkoval a pak zase střídavě lezl a ručkoval. Nakonec vyběhl po schodech ven k velikému totemu mezi dvěma palmami. V totemu zamáčkl tlačítko a otevřel vstupní bránu do podzemního chrámu.

## 06. Palawan Volcano

Z rampy nalevo přesunete pohyblivý kvádr pod podestu nad vámi. Prásk bičem a houpy hou na protější podestu. Naprasklou zeď dorazíte s pomocí vašeho "Urgen's Part" a uvolníte si cestu do chodby. Tou se dostanete až k vodní ploše. Doplavete do zátoky za zelenou plošinu a přes kamenné výstupky vzadu na ni vylezete. Dírou proskočíte

do zatopené propojovací chodby. Dojdete až do jeskyně s lávou. Po kamenných výstupcích se postupně dostanete do další jeskynní chodby, kterou vám otevře valící se koule. Projdete dál a spustíte se do místnosti pod vámi. Zde zamáčknete kamenné tlačítko. Oknem před vámi uvidíte odplouvat gondolu. Vaším úkolem je dostat se na ni. Z mola, kde kotvila, skočíte do vody a doplavete ke známé zelené plošině s hořícími pochodněmi. Z ní přeskočíte do gondoly a od kostřičky seberete klíč. Znovu skočíte do vody a otvorem v písčitém dně proplavete do zatopené chodby do další jeskyně. Zde se sklouznete a zachytíte protějšího výstupku. Vysunete pohyblivé kvádry a lezete dál. Celkem logicky vylezete do chodby nahoře nad vámi. Pavouky raději postřílejte. Na konci chodby zamáčkněte tlačítko, kterým uvolníte mříž před vámi. Přeplavte na ono místo a klíčem odemkněte bránu.
V lávové jeskyni přeskákejte z posunutého kvádru přes lávovou řeku a po žebřících vylezte na dřevěnou plošinu u stropu. Ve výklenku zamáčkněte tlačítko.
V jeskyni vystoupá hladina lávy. Přelezete na stěnu vpravo a přeskáčete přes kamenné plošiny v lávě na druhou stranu. Nezapomeňte před stoupnutím hladiny lávy dobře pohyblivé kvádry usadit na vyznačená zelená místa. Vylezte do chodby na protější straně vpravo u stropu. Vyhněte se otráveným střílejícím šípům a na konci chodby pokláboste se Sofií. Projdete do další místnosti s tekoucí lávou. Dojdete před sochu a použijete na její upaženou ruku bič. Otevřou se vám dveře po vaší pravici. Chodbou projdete do další místnosti, kde s pomocí biče přeskočíte na protější plošinu. Po kvádrech vlevo a štěrbině ve stěně vyšplháte k okraji jeskyně s tekoucí lávou. Vstoupíte dovnitř, párkrát přeskočíte a zabočíte do chodby vlevo. Na jejím konci se otvorem v podlaze dostanete do místnosti s vězněnou Sofií. Odemknete vězení a vypustíte ji na svobodu. Dalšími dveřmi vejdete znovu do místnosti s lávou a u sochy znovu zabočíte do pravých dveří. V další místnosti promluvíte u vypínače se Sofií a potom známým způsobem přeskočíte na protější plošinu s mříží. Sofie vám otevře a vejdete dál. Za dveřmi hned skočíte na sokl vlevo, přes který se dostanete až do chodby s dřevěnými bednami. Při této cestě opět použijete svůj drtič skal.

Odsunete bedny a u jedné z nich se náhle otevře víko. V této bedně naleznete kladku. Vrátíte se zpět a seběhnete k ústí další chodby. Dole pod vámi buď přeběhnete chodbu s vystřelovacími otrávenými šípy nebo přijde oklika přes rozbitou zeď a lávovou místnost. Touto variantou se nebudu zabývat, není pro hru rozhodující. Ale je zde cenný poklad! Za chodbou se šípy najdete za místností s křížem v podlaze nepojízdnou lanovkovou klec.
Z inventáře nasadíte kladku a sjedete na podestu před chrám. Otevřete si a vstoupíte dovnitř.

## 07. Palawan Temple

Tuto misi začíná Indy v lávovém podzemí. Zabočil za roh a skolil obludu. Přeskočil na parapet do protějšího výklenku a ocitl se v další místnosti. Zde jak je vidno bude skákat po plošinkách plovoucích v lávě. Pečlivě si nejprve prostudujte intervaly mizení jednotlivých plošin. Indy se vydal vlevo po směru chodu hodinových ručiček. Minul první podestu zatím bez povšimnutí a zakotvil až na druhé. Zde po skále vylezl k ústí další velké jeskyně. Seskákal dolů a vlevo u kostřičky sebral klíč. Nyní se vrátil na první podestu opět přes pohyblivé plošiny. Slezl do sluje a v zadní části se proplazil do chodby. Prošel až do místnosti, kde do zámku vložil klíč. Vešel do chodby a vpravo z podstavce sebral červený klíč. Rychle vylezl na podstavec a s pomocí biče se chytl hrazdy nad hlavou. Vyšplhal k ní a unikl tak valící se kouli. Potom se spustil a pokračoval směrem k místu návštěvy koule. Před lávou vylezl na zeď vlevo a seskočil na podestu za ní. Spustil se dolů a známou cestou opustil toto místo. Potom přeskákal k velkým vratům naproti sobě. Použil červený klíč a vešel. Po schodech vystoupal až na volné prostranství. Potom skočil na plošinu vlevo pod sebou a vylezl k dřevěné chatrči. Přes poničenou provazovou lávku přeskočil na její druhou část a spustil se na zdravou část lávky pod ním. Přeběhl po ní na další plácek a skočil na plošinu vpravo. Došel až k vodní ploše s postranním vodopádem. Skočil do vody a přes dvě vodní kaskády dorazil až na klidnou hladinu spodního jezera. Vylezl na horní plošinu ke kamennému chrámu. Naproti němu přesekl provazovou lávku. Po další lávce pod chrámem přeběhl do protější jeskyně s bohatě zdobeným vchodem. V jeskyni zabočil vpravo a u pavouka hned po žebříku vlevo do výklenku nad ním. V chodbě bohaté na pavučiny potom stoupal stále výš a výš. Na jejím konci přeskočil do pravé chodby s nabodnutou kostrou. Záhy vyšel u horního vodopádu tentokráte z druhé strany. Zhoupl se na protější plácek. V jeskyni sjel po šikmé stěně a prošel ven k přeseknuté provazové lávce, po které slezl do jeskyně pod ním. Z podstavce sebral klíč a před padajícím kamením skočil do vody. Potom znovu vylezl u horního chrámu, kde přesekl provazovou lávku, odemkl a vstoupil dovnitř. V místnosti postupně zamáčkl čtyři tlačítka a ze středového sloupu v podobě totemu sebral zelený klíč. Potom seskočil do otvoru po sloupu v podlaze a na konci jeskyně unikl před valící se koulí na podestu nad lávou. Přes plošiny před sebou přeskákal na protější podestu. Zde použil bič. Jeskyní pokračoval dál až k poničené provazové lávce nad tekoucím řečištěm lávy. V jeho půli se spustil na skalní výstupek uprostřed lávy a z něho přeskočil na plošinu vlevo. Potom vylezl po žebříku k vratům a za použití obou klíčů je otevřel. Vchod do jeskyně je volný. Seběhl dolů k lávovému jezeru. Před sebou uviděl kamenný most a spoustu skalních výstupků. Před ním se nyní bude zjevovat lávový boss. Po výstupcích postupně přeskákal nejprve vpravo a dostal se až na podestu, kde nad schody sebral velmi užitečnou Taklitovu část, která ho na krátkou dobu vždy po její aktivaci učiní neviditelným. Stejnou cestou se vrátil až ke kamennému mostu. Přeskoky na jednotlivé plošiny provádějte poměrně svižně a dlouho se na nich nezdržujte. Lávový boss se vám bude snažit zatarasit další cestu. Před kamenným mostem, kde se boss zjeví použil svoji neviditelnost a oklamal ho. Vešel do chodby a prošel na plac ven z jeskyně k jezeru. Tlačítkem vpravo vpustil vodu do lávové jeskyně a zničil lávového velikána. Vrátil se do lávové jeskyně a z kamenného mostu kolem vytuhlého obra došel po ztuhlé lávě do chodby mezi dvěma sloupy.

## Return To Peru (prémiová mise – pouze po zakoupení mapy z inventáře)

Další mise, jak sám název napovídá, se odehrává v Peru. Po zaparkování svého vozidla si seberete z džípu známý nafukovací člun. Spustíte se po proudu řeky. Nekochejte se krásou velkolepé přírody a raději se vyhýbejte ostrým kamenům v řece. Následuje úsek dravé řeky, klidné hladiny a zase dravé řeky. Zvládnete-li to, zaparkujte u břehu pod dvojitým malým vodopádem. Pod ním proplavte vodním tunelem do jeskyně. Znovu se potopíte do labyrintu zatopených chodeb a u čtyř beden na dně zabočíte do malého otvoru těsně u země. V další části jeskyně vylezete na první podestu. Dál a s pomocí biče skočíte hned naproti. Vstoupíte do jakési obřadní jeskyně s malou vodní plochou. Na kamenném oltáři zapálíte nejprve pochodeň a trochu se rozhlédnete. Zjistíte, že na dně té louže pod vámi se nachází zarostlý vchod do další lokace. Potopíte se, prosekáte se a už jste zase na suchu. Přetlačíte kamenný kvádr do víru před vámi. Voda začne stoupat a vyplavete vertikálním komínem na podestu do výklenku vpravo vysoko nad vámi. Proběhnete dlouhou chodbou s pavučinami a na jejím konci u koule prolezete do malé skuliny vlevo u podlahy. V místnosti seberete klíč. Doběhnete zpět k vodě a vylezete do výklenku naproti. V místnosti se sutinami vyšplhejte do otvoru a do zámku vložte klíč. Otevře se vám vstup do podzemí. Vstupte do tmavé chodby, občas si přisviťte zapalovačem. Dojděte do kobky s pozůstatky lidských těl a s pomocí biče vylezete až ke stropu. Potom přeskočíte do protější skuliny a spustíte se do kobky pod sebou.
U kostry seberete bambusovou tyč. Slezte dolů a vraťte se do místnosti, kde jste vložili klíč. V protější stěně vložte do trojúhelníkového otvoru bambusovou tyč. Seskočte do místnosti s ruinami a dole u země prolezte do další chodby. S pomocí biče a dříve zasunuté bambusové tyče vylezete o stupínek výš. V chodbě přeskočíte první dvě nášlapné desky a přes třetí se propadnete do chodby. Projdete do místnosti s velikým množstvím zmijí. Nemeškáte a v rohu vyskočíte na první skalní výstupek a potom ještě na jeden. Vytáhnete bič a hup naproti. Vylezete po stěně do výklenku nad vámi, kde odsunete kvádr. Prolezete kolem něj a vyšplháte na plošinu vpravo nad vámi. Z ní provedete elegantní skok s úchytem. Chytnete se okraje škvíry a spustíte se na šikmou plošinu pod vámi, ze které v pravém okamžiku provedete skok do protějšího okna. Zachytíte se protilehlé škvíry, spustíte se o kousek dolů a přeručkujete do výklenku vlevo. Bičem uvolníte kámen v podobě orlí hlavy naproti vám. Ten spadne na plošinu pod vámi a zbaví vás smrtící koule. Nyní seskočíte dolů a dalším otvorem projdete do kruhové porostlé zelené místnosti se sloupy po obvodu. Z jednotlivých plošinek vás nyní budou vytlačovat pohyblivé kvádry. Doskáčete až do výklenku na konci a po vysunutých kvádrech nyní znovu přeskáčete do otvoru úplně až nahoře. V místnosti z podstavce seberete zlatou sošku a rychle zdrhnete do protilehlé chodby. Uniknete poprvé před valící se koulí a běžíte dál. Pozor na kouli, máte ji teď v patách. Sjedete po šikmině a u díry v podlaze použijete bič. Přeskočíte na druhou stranu a u zdi použijete znovu bič, po kterém tentokráte vyšplháte. Uniknete kouli a můžete nastoupit do další mise.

## 08. Jeep Trek

U velitelského stanu nasedne Indy do připraveného džípu. Vyjede po šikmé stěně před sebou (pozná ji podle vyjetých kolejí) a přes dřevěný most zabočí do jeskyně. Projede ji a další most zdolá rychlým nájezdem se skokem na protější stranu. Další rokli překoná rovněž skokem, tentokráte ze skalní plošiny nad rozbitým mostem.

Projede jeskyní a otravu na plácku u dvou palem nejspíš zastřelí. U rozbitého mostu pokosí hlídku a za převráceným nákladákem sebere u skály kousek mostnice a most vyspraví. Nyní po něm přejede na druhou stranu. U zazděného vchodu do jeskyně vyjede po šikmé stěně vlevo a objede skálu vlevo. Vyjede u další jeskyně. S přidáním plynu sjede v jeskyni po jejím obvodu až dolů. Vyjede ven a vzhůru do kopce do další jeskyně. Frčí dál a první křižovatku projede rovně. Na druhé křižovatce zabočí do druhé levé. V protisměru proti němu bude pálit voják na korbě ruského nákladáku. Na další křižovatce zahne vpravo a potom zase vpravo. Dojede až k vodopádu. Za ním se vydá cestou vlevo. U strážního domku picne stráž a pokračuje krajní cestou. Na další křižovatce u zeleného totemu jede vpravo. Na posledním rozcestí vyjede na šikmou porostlou plošinu. Nad ním najednou přeletí vrtulník se Sofií. Vyleze k ní po provazovém žebříku a zaletí si do další úrovně.

## 09. Teotihuacan

V další části vašeho dobrodružství se přesunete do Mexika. Seběhnete po schodech do místnosti se sloupovím a vpravo otevřete pomocí tlačítka dveře. Seběhnete chodbou dolů a minete lisovací stěnu. Ve výklenku seberete klíč. Pokračujete chodbou dolů. Minete zelené dveře se symbolem jakýchsi vah. Další cestu vpřed vám znemožní jezdící dveře. Cesta zpět se rovněž zablokuje a teprve nyní se zelené dveře otevřou. Ve výklenku zamáčknete tlačítko a cesta je rázem volná. Vejdete do čtvercové místnosti. Skočíte z ochozu dolů a potom otvorem ve středu místnosti proskočíte ještě o patro níž. Z obvodových stěn zde povytáhnete tři kvádry. Středový sloup vyjede vzhůru a vám se otevřou dveře na plošině nad vámi. Přeskočíte na ni z jednoho povytaženého sloupu. V šikmé chodbě na jejím konci sešlápnete desku. Ze stropu spadne kvádr, na který nyní vstoupíte. Vyjedete vzhůru. Projdete do horní místnosti. Dole v místnosti se sochou si všimnete čtyř válcovitých kamenů v pohyblivých drážkách. Nahoře na podestě se nachází dvě tlačítka. Kulaté z nich otáčí sochou kolem své osy a druhé otáčí v protisměru dva soustředné kruhy kolem sochy. Vaším úkolem je dorovnat vždy tři kameny do jedné drážky a otočením sochy přes systém ozubených kol otevřít všechny dveře se symboly. Postupujte systematicky. Osvědčil se systém nejprve všechny kameny posunout k jednotlivým symbolům a potom vždy dva protilehlé umístit vždy na jeden vnitřní a na jeden vnější okruh sochy. Otočením kruhů potom celé soukolí sesynchronizujete. Na podestu k tlačítkům vyjíždíte kamenným výtahem za dveřmi s vypínačem. Za otevřenými dveřmi se symbolem ryby vložíte za totemem vpravo na plošině vodní klíč. Otevřou se vám podvodní vrata do vedlejšího bazénu. Na sloupu pod vodou povytáhněte tlačítko a vyjede vám zelený osový sloup. Vylezete na prstenec kolem něj a v klídku postřílíte hady. V komínovém průduchu potom vyšplháte vzhůru a přeskočíte na horní plošinu středového sloupu. Z něj do chodby nad vámi. Na jejím konci přeručkujete do vedlejšího výklenku, abyste záhy mohli skočit do výklenku naproti vám. Odtud vylezete výš a z jedné podesty přeskočíte na protější. Následuje známá finta s bičem a přesun na propojovací plošinu. A opět šplh po zdi (ještě, že si Indy nekouše nehty). Dojdete do místnosti a vyslechnete rozhovor vašich nepřátel. Z podstavce seberete rybího Bůžka a vpustíte do místnosti jiné světlo. Ve výklenku ještě seberete zrcadlo. Seskočíte dolů a na stěně zatlačíte tlačítko. Objevíte se na známém místě za dveřmi se symbolem jakýchsi vah. Vrátíte se k vašim ozubeným kolům. Následuje sekce pták. Vlezete dovnitř, rozseknete pavučinu a vystoupáte chodbou vzhůru. Jeden podezřelý výklenek svojí drtící zbraní z inventáře prorazíte. V místnosti se třemi kobkami vylezete do průduchu a otvorem v chodbě přeskočíte na sokl naproti. Vlevo je žebřík, ten vpravo asi víc klouže. Ze soklu skočíte do protějšího okna a zahnete do chodby. Tady se dveřmi za jednou pavučinou dostanete do místnosti, kde na vás dole čeká symbol ptačího Boha. Zpátky se vrátíte stejnou cestou, skok do vody a jste doma. Zbývá poslední vchod se symbolem jaguára. Vlezete do místnosti a zastřelíte stráž. Po terasách vyskáčete vzhůru a v místnosti s dírou v podlaze seberete symbol jaguářího Boha. Otvorem skočíte na hlavu sochy pod sebou a jste zase doma. Zbývá vám vejít do dveří označených všemi symboly. Na jednotlivé podstavce rozmístíte získané symboly. Středová socha ve vedlejší místnosti sjede nyní dolů. Seskočíte k ní a do rukou jí vložíte zrcadlo. Odražený paprsek světla vám otevře cestu dál.

## 10. Olmec Walley

Z výchozího postavení s velikým rozhledem se vydal Indy do jeskynní chodby. Postupně sestupoval níž a níž. Doběhl až na louku a vydal se podél potoka mezi dvěma skalami. Na druhé louce u velikého kamene se dvěma palmami prosekal zarostlý vstup do jeskyně. Proběhl na její druhou stranu a vyběhl po schodech do chrámu. Na velkém nádvoří se sochou došel k zadnímu schodišti a z kamenné zídky se zhoupl na hlavu sochy. Přeskočil na druhou stranu a vyšel po dalších schodech. V místnosti zasunul kvádr se symbolem lidské hlavy a propadl se do šikmé chodby. Na jejím konci nahoře stoupl na malou destičku a rychle seběhl do výklenku vpravo. Chodbou se vyvalil kámen v podobě velké lidské hlavy. Indy se vydal za ním a posunul ho na kamennou desku. Vlevo mezi skalami vytvořil spojovací most. Vrátil se do jeskyně a před schody do chrámu nyní odbočil vlevo. Dostal se až k vytvořenému spojovacímu mostu. Přešel na druhou stranu do jeskyně s povalenou sochou. Vpravo dole pod plošinami objevil malý otvor do další sekce. Vyšel z jeskyně a uviděl před sebou vyvalený kámen a spojovací most. Hned vedle vlezl do jeskyně, vyběhl po schodech a ve vodní nádrži povytáhl kamenný kolík. Otevřel dveře lichoběžníkového tvaru do místnosti s několika sloupy. Zde zatlačil kvádr do zdi a spatřil podobnou šikmou chodbu s kamennou tváří na jejím konci. V chodbě našlápl kamennou desku a rychle seběhl s doskokem na připravený plac. Potom vyšel asi do poloviny šikmé chodby a trošku "poopravil" narušenou zeď vlevo. Prošel ven, sklouzl se na plošinu pod sebou a znovu vešel do místnosti s několika sloupy. Kámen nyní vytlačil ven z místnosti a venku ho dosoukal až na kamennou desku. Vytvořil další propojovací most. Vrátil se až k ústí první jeskyně. Před schody do chrámu znovu zabočil vlevo a přešel přes spojovací most. V jeskyni s povalenou sochou tentokráte došel až nahoru a přešel další spojovací most. Z jedné zelené plošiny přeskočil na druhou a vešel do úzké mezery mezi skalami. Po horní podestě přeručkoval doprava a přeskočil na zatravněnou plošinu. Došel až do jeskyně s umělým vodopádem. V bazénu za vodopádem se otvorem ve dně dostal až k vertikálnímu komínu. Střídajícími se skoky zdolal podesty nad sebou. Za vodníkem vylezl a stiskl tlačítko. Zastavil přítok vody do bazénu a zároveň z něj všechnu vodu vypustil. Vstoupil do něj a otvor z bazénu zacpal posuvným kvádrem v podobě lidské hlavy. Přes další kvádr pod vodníkem vylezl z bazénu po zdi a nahoře znovu zmáčkl tlačítko. Proud vody vymrštil kvádr na určené místo. Indy opět zprovoznil spojovací most. Seskočil dolů k bazénu a ve výklenku vylezl na zeď. Prošel po mostě do jeskyně pořád dozadu. Uvolnil zarostlý východ z jeskyně a použil bič. Z výklenku u kamenné hlavy seskákal dolů. Vešel do jeskynního chrámu, kde na něho u vchodu zírala kamenná tvář sovy. Seskákal dolů a postřílel jedovaté hady. Otevřel si bránu ven. Na plošině před vztyčeným sloupem zamáčkl tlačítko a v časovém limitu se přesunul do horních dveří v místnosti u stropu. Cestou mu posloužily protější kvádry s plošinami a jazyk obludy vyčnívající ze skály. Nahoře došel až ke sloupu se supí hlavou. Strčil do něho a rázem si vytvořil poslední most. Vrátil se zpět přes první bránu u stropu. Dole potom přeběhl po mostě a v jeskyni s rozvalinami seskákal dolů. Přes propast se zhoupl známým trikem . Prolezl pod povaleným kvádrem a po dalších vyšplhal zase vzhůru až ke schodům. Vyšel na volné prostranství a stanul před pyramidou. Vylezl po schodech a z výklenku sebral zlatou sošku. Nyní s ním plošina sjela do podzemí. Ze sloupu se spustil až na zem a u dvou velkých vrat zapálil ve výklenku pochodně. Tím je otevřel včetně garáže s hadím bossem. Ve výklenku naproti bossovi sešlápl kamennou desku a rychle se přesunul do bossovy bývalé garáže naproti. Po vystouplém kvádru vylezl k oltáři a sebral Azerimovu část, která ve spojení s modrými krystaly umožňuje Indymu létat. Obřího hada zabijete tak, že s pomocí létajícího kouzla se necháte vynést na jednu z krajních dolních plošin s modrým krystalem uprostřed. Musíte se postavit na teleportovou desku pod krystalem a kouzlo zaktivovat. Na obou koncích plošin jsou nášlapné jezdící plošiny. Při kontaktu se zemí vylézá vždy v příslušném rohu ze země ostrý bodec. Musíte si vyčíhat polohu hada a v pravém okamžiku mu bodec prohnat hlavou. Přeji vašemu Indymu hodně štěstí. Nás úspěšně však teď čeká věc mnohem příjemnější a to je cesta ven z pyramidy. V louči modrého paprsku se osvědčeným způsobem Indy přemístil do provaleného otvoru v boku pyramidy. Překvápko ho však neminulo.

## 11. V. I. Pudovkin

Co by to bylo za dobrodružství, kdybyste si nemohli vyzkoušet

alespoň na chvíli akci beze zbraní. Začínáte v cele svých nepřátel na křižníku V. I. Pudovkin někde u Kanárských ostrovů. Vyskočíte na postel a otevřete zámek u stropní mříže. Slezete dolů a zaboucháte na hlídku. Než vejde, schováte se do vzduchotechniky za uvolněnou mříží. Až vejde hlídka a zabočí za roh, skočte dolů a zavřete ji do cely. Teď jste sice beze zbraně, ale zato na svobodě. Otevřete si hned první dveře vlevo. Přehoďte páku a rychle se vraťte do chodby. Až přejde hlídka k rozběhnutému stroji, seberte ve vedlejší kajutě ze stolu Taklitovu část. V chodbě pokračujte rovně a ve dveřích použijte svoji neviditelnost. Projděte kolem strážného do podpalubí na příď lodi, kde si ze sudu seberte celý svůj původní zbrojní arzenál. Teď to začíná být jiné kafe. Vraťte se do podpalubí s bednami. Posuňte nejprve vyčnívající červenou bednu doleva tak, aby lícovala s modrou. Vrchní bednu ze světlého dřeva na ni přesuňte. Vylezte a s pomocí biče hup na modrou bednu. Potom dál až ke stropu. Vydáte se do dveří na protější straně, ze kterých vyšla hlídka. Projdete až na špici a vylezete k dalším dveřím. V kajutě za nimi seberete ze stolu lékárnu a zabavenou Urgonovu část. Vrátíte se na horní plošinu s bednami a v protější druhé kajutě násilně otevřete načatou boční stěnu. Ve vedlejší místnosti vlevo vylezete po žebříku a projdete rovně do další chodby. Vylezete na palubu křižníku. Cestou nahoru se můžete v bočních kajutách trochu napakovat. Na palubě hned po výlezu z podpalubí odbouráte kus stěny. Projdete přes kuchyň a v malé jídelně vylezete po žebříku. Vyslechnete rozhovor komandira s kormidelníkem. Ze stolu za sebou seberete třetí známou věcičku. Vrátíte se zpět a po cestě budete stále slézat do podpalubí. Dostanete se do druhého skladiště s bednami a zaparkovaným nákladákem. Postavte se k ovládacímu panelu jeřábu. Mostnici jeřábu a pojízdnou kočku musíte nastavit přesně do polohy k bedně s modrým krystalem. Potom ji zdvihnete do výšky. Postavte se pod ni a s pomocí Azerinovy části vylétněte nad ostatní bedny. Vylezete na horní plošinu a vstupte do strojovny. Slezte dolů, kde přehodíte páku. V horní části strojovny spustíte žebřík, po kterém nyní vylezete o patro výš k dalším dveřím. V kajutě za nimi potom seberete ovládací kolo. Vyjdete na palubu a na zádi s jeho pomocí otočíte převodovým mechanismem a spustíte na vodu záchranný člun. Sbohem Pudovkine!

## 12. Mero'

Nyní se Indy přesunul do Egypta k pyramidám. Nejprve z jedné zadní části vlezl do pyramidy, ze které vepředu kouká část koleje. V pyramidě skočil do úzké chodby a hned přeskočil do otvoru s pavučinou. U pravé popraskané zdi ji dorazil svým detonátorem. Vylezl ven, přisunul si kvádr a začal stoupat po zdi pyramidy. Vylezl do výklenku vlevo nad sebou a zatlačil vypínač se symbolem lidského oka. Dole otevřel vchod do pyramidy. Zahnul doprava do chodby kolem prvního reliéfu faraona a u první pavučiny opět doprava. Vylezl na sokl a přeskočil na protilehlou podestu ke druhému reliéfu faraona. Zahnul doleva a vylezl po žebříku rovněž vlevo. Spustil se dolů do otvoru a dole rozbil zeď. V malé místnosti zamáčkl malé tlačítko s okem. Přes spadlý kvádr přelezl do chodby. Na jejím konci se zachytil levého výstupku. Vylezl po žebříku a u reliéfu se zachytil výklenku. Potom zabočil vpravo a vylezl do místnosti, kde zapálil malou pyramidu. Doběhl k plechové boudě za pyramidou, kde začínal misi, a oknem střelil do naskládaného dynamitu. Uvnitř sebral bazooku, lékárnu a převodový řetěz. Potom došel k ústí starého dolu, které se nalézá pod dřevěnými kůly pod svahem. U starého výtahu použil chybějící část řetězu a pákou ho hned uvedl do chodu. Svezl se dolů a seběhl dál po svahu. V díře u kostry sebral poměrně zachovalé cibule. Výtahem dojel nahoru a došel k poslednímu pražci v kolejišti. Malý černoušek mu za cibule přinesl z jeskyně diamantové oko. Vrátil se zpět ke svému džípu. Kousek od něj se postavil na místo dopadu fialového paprsku z pyramidy. Ze země s ním vyjel podstavec se sochou zvířete. Seskočil dolů a vložil diamantové oko do čela sochy. Odražený paprsek otevřel jednu zlatou závoru v podobě ruky. Diamantové oko opět uložil do inventáře. Vrátil se ke vstupu do pyramidy. V chodbě u prvního reliéfu faraona prošel otvorem s pavučinou. Spustil se dolů a v místnosti naproti ležící kostře zamáčkl tlačítko. Spodním otvorem prolezl do kobky a vyskočil do výklenku, aby potom v chodbě zabočil doleva, do další kobky se spoustou pavučin. S pomocí detonátoru rozbil dvě zdi a naproti sobě zamáčkl tlačítko s okem. Otevřel jím poklop z podzemí ven. Zároveň uviděl spoustu nepřátelských vojáků. Vrátil se do přímé chodby a přeskočil na další podestu naproti sobě, kde opět zasunul tlačítko s okem. Za ním se ze zdi vertikálně vysunul kamenný kvádr. Rychle přeskočil zpět a pod kvádr vytáhl ze zdi krychli. Potom vylezl nahoru a přeručkoval na druhou stranu. Proběhl místnost a na rozcestí s reliéfem krokodýla se vydal vpravo. Z kamenné rakve vylezl do místnosti nad sebou. Vyvalil vchod, šel dál a postřílel hady. V místnosti potom z jedné střechy skočil nejprve na druhou a pak otvorem ve stropě vylezl do chodby. Unikl vlevo a vyskočil na podestu nad sebou. Ocitl se v místnosti, kde opět na stole zapálil malou pyramidu. Nyní se vrátil až do místnosti, kde přeskakoval se střechy na střechu a z její stěny vytlačil ven kvádr se symbolem sfingy. Došel na konec zeleného paprsku a opět se s ním vysunula plošina se sochou zvířete. Znovu vložil diamantové oko. Ze dveří uvnitř pyramidy odstranil druhou zlatou závoru v podobě lidské ruky. Nezapomněl si sebrat diamant. Nyní se vydal zpět dírou v zemi do podzemí (mohl jít i jinudy) a došel na rozcestí u místnosti s rakvemi. Seběhl dolů po schodech a došel až k okraji místnosti. Dole uviděl kolejiště. Přeskočil na protější trám a přeručkoval vlevo. Vylezl a dal se chodbou vpravo. Zde vysunul kvádr a vyskočil na plošinu nad ním. Přeskočil s úchytem naproti a přeručkoval do výklenku s pavučinou. Vzadu vylezl po žebříku a z výklenku potom přeskočil s úchytem na výstupek na druhé straně. Pustil se, o něco níž se zase lapil a sebral malou pyramidu. Přeskočil zpět do výklenku a opět se zachytil ve škvíře pod sebou. Prolezl do úzké chodby s pavučinou a s pomocí biče se vysoukal ještě výš. Potom provedl finální dva skoky a byl na místě. Na stůl položil pyramidu a zapálil ji. Seskočil o stupeň níž a provedl detonaci boční zdi pyramidy. Vyběhl ven. Z rozbitého plechového skladu za pyramidou nyní sebral vědro. Vrátil se do míst, kde poprvé vstoupil do pyramidy a na rozcestí s reliéfem faraona odbočil vlevo. Po žebříku slezl do místnosti s přitékající vodou. Postavil se na stupínek proti toku vody a na ptačí vahadélko zavěsil vědro. O zbytek už se starat nemusel. Vyběhl ven, našel odražený červený paprsek a již je třetí ruka ze dveří pryč. Nyní Indy znovu vlezl do pyramidy, odkud vytlačil kvádr se symbolem sfingy. V místnosti, kde přeskakoval z jedné střechy na druhou, se vrátil až na rozcestí s reliéfem krokodýla. Proplazil se až k pohyblivé stěně s okem a potom hned dál do další hrobky. V zadní části použil svůj drtič zdí. Osou hrobky vylezl o patro výš. Z místnosti se potom vydal úzkou chodbou vpravo. U dalšího reliéfu s tlačítkem nadzdvihl plošinu nad otrávenými ostny a vylezl ještě výš. Dalším tlačítkem uvolnil víko ve stropě místnosti pod sebou. Nahoře uviděl modrý krystal. V časovém limitu se přesunul za roh a sjel po dvou plošinách k teleportačnímu místu. Vylétl do horní místnosti a zapálil zde poslední pyramidu. S létajícím strojkem v ruce se spustil stejnou cestou dolů a opustil pyramidu. V místě dopadu žlutého paprsku nejprve odsunul dva kvádry. Potom vložil diamantové oko (samozřejmě po odsunutí dalšího kvádru) a dveře jsou volné. Najdete je v pyramidě naproti dolu. Uvnitř na kolejích uvidíte vozík, do kterého nemáte palivo. Půjčíte si kanystr ze svého zaparkovaného džípu. Potom ještě musíte znovu přes výtah do dolu a sebrat z převráceného vozíku náhradní kolečko. Kompletně vybaven! Vyspravíte druhý vozík, doplníte PHM a odjedete už odsud.

## 13. King Sol's Mines

Sedíte si pěkně v důlním vozíčku. Projedete prvními vraty a u dřevěného objektu vylezete po schodech. Uvnitř uvidíte orientační tabuli kolejiště, včetně výhybek. Po pravé ruce máte soustavu pák s čísly jedna až pět. Za orientační tabulí našel Indy rozvodnou krabici, do které musí najít pojistku. Projel skrze další dvoje vrata a vystoupil z vozíku. Z bedny na vozíku u rampy pojistku vyklepl. Projel dál a zastavil na druhém kolejišti u dřevěného objektu s orientační tabulí. Uvnitř vsadil pojistku do rozvodné skříňky. Pomocí pák přehodil výhybky jedna a tři. Nasedl do vozíku a vyjel vpřed. Cestou uviděl svoje "kámoše". Minul výhybku číslo jedna i číslo tři, sjel z kopce a vystoupil na plácku se sloupy, z nichž jeden byl rozlomený. Přejel křižovatku kolejí, zajel až před vrata a provedl couvací manévr. Další vrata s vozíkem rozrazil a vystoupil na plácku před dvojitým vodopádem. Po plovoucích bednách nyní přeskáče a z té poslední se zachytí bičem kulatiny nad sebou. Proskočí za levý vodopád do místnosti, kde sebere klíč. Vrátí se a nasedne do vozíku. Projede až do chodby, kde šlehají z lampy elektrické výboje. Za poničeným pletivem sebere v místnosti ze stolu klíč. Vyjede dál a nyní zaparkuje v zatáčce před vraty, kde se ve svahu nad ním nachází další kolejiště a dřevěná bouda s bednami a poskládanými dřevěnými trámy. V rohu místnosti odemknete dveře a seberete olejničku. Nyní zaparkujete na rozcestí těsně před výhybkou číslo čtyři a trochu ji olejničkou promáznete. Vrátíte se do místnosti s orientační tabulí kolejiště a přehodíte výhybku číslo čtyři. Až se kolegové vysekají, dojedete k výhybce číslo pět, zde zaparkujete a pěšky dojdete až k místu karambolu. U rozbitých kolejí se zhoupnete na svém biči na druhou stranu. Projdete za vrata a rozbijete popraskanou stěnu vlevo. Místnost vyčistíte od hadů. Na jejím konci seberete modrý diamant. Vrátíte se k vozíku a pokračujete v krasojízdě. Teď zaparkujete v místnosti za dvěma

osmihrannými betonovými sloupy. Na rampě odsunete dřevěnou bednu. Rozstřelte sudy a v další místnosti u kostry vylezte po žebříku. Z výklenku skočte na středovou skalní plošinu a potom do další chodby. Rozseknete pavučinu a záhy jste v místnosti. U kvádrů s kostrou seberete červený diamant. Za ním se dírou v podlaze dostanete nejprve do pavoučí sluje, z níž vede cesta zpět na středovou skalní podestu, ze které se vrátíte ke svému vozíku. Jedete dál. Přejedete vodní příkop a zaparkujete. Ponoříte se do zatopené jeskynní chodby a plavete pořád vlevo. U beden na dně vylezete do místnosti a přeskočíte do výklenku v kvádru nad vodou. Po dalších kvádrech a výstupcích se dostanete až ke stropu. Z plošiny posledního kvádru vyskočíte do protějšího lichoběžníkového výklenku a projdete dál. Následně seberete zelený diamant a skočíte do vodního příkopu pod sebou. Nasednete a záhy zastavíte u dřevěné rampy, kde jste předtím sebrali pojistku k ovládání výhybek. Indy prošel vchodem nad rampou a došel až do zeleně osvětlené místnosti s malou pyramidou uprostřed a s velikou sfingou u samého stropu. Do pyramidy uprostřed nejprve vložil z inventáře klíč a se středovým sloupem povyjel trochu výš. Skočil na lešení s bednou vlevo a ve výklenku na plošině vložil červený diamant. Středový sloup opět vyjel o něco výš. Z plošiny přeskočil k další podestě a vložil zelený diamant. Ruka sfingy s teleportačním krystalem se nyní pohnula do správné polohy. Seskočil dolů a z teleportační desky a za použití vznášedla se přesunul na podestu s modrým krystalem. Opět vložil diamant na určené místo. Středový kvádr povyjel do finální polohy. Dole u teleportační desky odkryl výklenek s pákou. Nahodil ji a sjel do místnosti pod ní. S pomocí biče se dostal na druhou stranu a opustil úroveň.

## 14. Nub's Tomb

Z výchozí chodby přeskáčete po pískovcových kvádrech a zachytíte se v mezeře u stropu. Přeručkujete doprava a známým trikem "pusť a chyť" se dostanete do výklenku pod vámi. Projdete do místnosti s mnoha sloupy a zabočíte vpravo po schodech. U dvou barevných sloupů vylezete nahoru a přeskočíte zeď na volné prostranství se šesti barevnými sloupy. U schodů vlevo před vraty odsunete podstavec se sfingou. Mačetou si uvolníte vchod. Přeskočíte propast do protějšího výklenku a dostanete se až k páce, kterou přehodíte. Uvolněným vchodem slezete do chodby a na konci místnosti rozseknete závěs. V chodbičce vysunete kvádr. Proběhnete dál a překonáte dvě naklánějící se plošiny. Vzadu u rozbitého žebříku vyskočíte do bočního výklenku a potom hned naproti. Po žebříku došplháte výš. Z místnosti, kde se nyní nacházíte, se díváte na výchozí postavení ze začátku mise. Na druhé straně se dostanete do arény, kde u středového sloupku zamáčknete tlačítko. Nad vámi vyjede plošina se sochou zvířete. Vejdete do místnosti za vámi a z levého krajního výklenku mezi sloupem a zdí s pomocí biče vylezete na první sloup. Po dalších přeskáčete a vylezete až na střechu chrámu. Z kvádru na střeše se potom spustíte na krajní plošinu. Z ní s pomocí biče odlomíte levou ruku sochy zvířete, kterou nyní máte ve vaší úrovni. Přemístíte se opět do místnosti s barevnými sloupy za zdí a u velkých vrat nasadíte chybějící končetinu. S pomocí páky vpravo dveře otevřete. V další místnosti vás bude otravovat podivný létající předmět s ostrými břity. Nezbývá než odstřelit. U jednoho sloupu rozseknete červené sukno a vytáhnete pohyblivý kvádr. Přesunete ho až k protějšímu sloupu a vylezete do díry. Chodbou se dostanete až do místnosti, kde přehodíte páku a zdvihnete ocelová vrata. Vrátíte se a dírou po vytaženém kvádru prolezete nyní až do suterénní místnosti, kde seberete klíč. Tím potom ve vyšším patře otevřete kovovou roletu do výklenku se želvou. V téže místnosti se pomocí teleportačního zařízení přesunete na plošinu u stropu. Po střeše přeskáčete na druhou stranu místnosti a vzadu u zdi zamáčknete tlačítko. Do odkrytého podzemí nyní vstoupil ruský komandir. Zatlačíte znovu tlačítko a vejdete za ním do podzemí. Na první podestě pod schodištěm zamáčknete další tlačítko. Spustíte se do spodní místnosti a u soustavy ozubených kol vyplašíte komandira Volodnikova. Hned pod schodištěm vysunete kamenný kvádr a dotlačíte ho na vyznačené místo mezi sloupy. Vyběhnete o patro výš a v místnosti za sloupy odsunete sfingu tak, že zatarasíte jeden ze vchodů. Potom budete Volodnikova chvilku nahánět, až vběhne do připravené pasti. Seberete od něj bronzové ozubené kolo. Nyní vylezete zpět do místnosti se želvou a do jejího hřbetu ozubené kolo vložíte. Do tohoto výklenku zatlačíte kamenný kvádr, který jste předtím vysunuli. Protizávaží nyní vyzdvihne malou výtahovou plošinu. Teleportem se přemístíte znovu až ke stropu a přeběhnete na kraj, kde se s pomocí biče na tuto plošinu zhoupnete. Odveze vás do podzemí k dalšímu podivnému stroji. Bazookou ho Indy rozmáčkl jako štěnici. Obdobně si poradil i s jeho druhým kamarádem. Z místnosti vyskákal po sloupech do chodby u stropu. Potopil se v zatopené místnosti a dole u podlahy proplaval malým otvorem do chodby. Zde ze zdi povytáhl tlačítko. K hladině vyjela socha. Vyplaval nad hladinu a vylezl na malou plošinu. Z ní postupně a přes hlavu sochy přeskákal na protější plošinu, kde zaparkoval létající strojek. Sejmul ho. Z plošiny se přesunul k otvoru a vystoupal do místnosti s bazénem. Od stropu sjela náhle do místnosti ocelová koule, ze které do vás šlehá elektrický výboj. Z inventáře nyní oprašte strojek neviditelnosti. V podloubí proběhněte na druhou stranu místnosti a s pomocí biče vyšplhejte na červenou rohovou podestu. Potom se zhoupněte na plošinu za kovovou mříží a otvorem těsně za ní projděte. U další mříže skočte na protější plošinu a z ní ještě dál. Z rohové šikminy sjedete a přeskočíte na protější výstupek. Vylezte do otvoru lichoběžníkového tvaru. Na konci chodby se teleportujte do chodby nad sebou. Projděte místností nad koulí a z protějšího výklenku vysuňte kvádr se symbolem beraní hlavy. Za rohem stlačte tlačítko. Nyní vysuňte pravý kvádr a zamáčkněte tlačítko. Zbývá poslední kvádr a poslední tlačítko. Každopádně počítejte s tím, že pár výbojů rozhodně schytáte. Poslední tlačítko zatlačíte celkem třikrát, dokud nevypustíte vodu z bazénu pod sebou. Vrátíte se k němu a skočíte do zbytku vody. Žebříkem v ose sloupu vylezete nahoru ke stroji. Vysoukáte se na první lopatku, přeskočíte na druhou a s úchytem na třetí. Úplně nahoře seberete Nubovu část. Skočíte do bazénu a dole znovu vylezete na středový sloup. Zde hned použijete novou věcičku a vysunete nad hlavou kovový most. Vylezete po žebříku a přeběhnete k okraji bazénu. V jedné obvodové zdi naproti objevíte zavřené dveře, u kterých znovu použijete Nubovu část. Z další místnosti se dvěma hady seskočí Indy do známé lokace. Hned u východu z předchozí místnosti se postaví na teleportační desku. Nejdříve s pomocí Nubovy části odstraní ochranný kryt pod krystalem a potom se vznese vzhůru. Po krajních převisech přeskáče až na malou výtahovou plošinu. Potom z ní seskočí a plošina vyjede vzhůru. Použije Nubovu část a vedle něj se pod plošinou otevře mříž. Opět se teleportuje do chodby nad ním. Výtahová plošina se želvou ho nyní vyveze nahoru. Přeskočil šikmou stěnu. U kostry přede dveřmi sebral lékárnu a pistoli. Znovu přijde na řadu Nubova část. Hlídacího robota ve dveřích jednoduše odpálil. V místnosti mezi sloupy odklopil víko rakve a z boku sloupu objevil destičku pro další aktivaci Nubovy části. Z rakve potom sebral Nubovo červené oko a v zadní části místnosti ho vložil do malého výstupku trčícího z podlahy. Nyní si na něj vyšlápl ocelový drobeček. Z úkrytu mezi sloupy střídavě vybíhejte a s Nubovou věcičkou aktivujte na stěnách kovové destičky, které zelektrizují velké čtvercové desky na zemi, na nichž postupně robota udoláte. Ve středu místnosti mezi sloupy vyskáčete potom po plošinách nahoru a přes obřího robota skočíte na vnější ochoz. Zde na zdi zamáčknete tlačítko a uvolněným vchodem projdete pořád za nosem. Po žebříku, který vám pošle Sofie, vylezte na čerstvý vzduch.

## 15. Infernal Machine

Návrat do Iráku na známé místo v podzemí. Z chodby slezte na výtahovou plošinu pod vámi a potom ještě dolů do místnosti za ní. Na konci místnosti vás výtahová plošina vyveze nahoru. Seskočíte znovu dolů a u otvoru pod plošinou zamáčknete tlačítko. Sklopíte tak plošinu do chodby k dalším dveřím. Otevřete si dveře do veliké haly. Napravo skočíte do vody a vlezete do reaktoru. Vstoupíte do levého otvoru a přeskáčete pod elektrickými výboji. V další místnosti seberete odcizenou Nubovu věc a vypnete s ní elektrické výboje. Nyní přeskáčete přes reaktor do protější chodby. V modrém paprsku, kde funguje levitace, se přesunete vzhůru na plošinu před nehybným Mardukem. Přes krajní pravou nebo levou plošinu přeskočíte do chodby a spustíte se otvorem a následně seberete z Mardukovy hlavy Azerimovu část. Přeskočíte do výklenku nad sochou a s pomocí biče se zachytíte sklopené hrazdy nad sebou. V protějším výklenku zamáčknete tlačítko a uvolníte dveře. Vstoupíte do obrovské haly. Přes zavěšené ocelové pouzdro reaktoru přeskáčete po jeho venkovních plošinách do výklenku na druhé straně. Projdete do místnosti, která se s vámi začne otřásat. Přeplavete louží pod sebou, vylezete po žebříku a v místnosti seberete Urgonovu část. Do sloupku vložíte část Nubovu a přes protější pohyblivé elementy se přesunete ke dveřím

naproti. Projdete až k výtahové plošině a v šachtě sjedete dolů. V místnosti za sebou vložíte do podstavce Urgonovu část. Výtahem vyjedete až nahoru a přeskočíte na horní plošinu pláště reaktoru. Potom skočíte do zeleně osvětleného podloubí vlevo. Na jeho konci opět skočíte na protější plošinu pláště reaktoru a potom do výklenku naproti. Jde to špatně, ale jde to. Výtahem vyjedete do chodby nad sebou. Dojdete až ke kouli, ve které je vězněna Sofie. Zlikvidujete agenta CIA a seberete mu odcizenou Taklitovu část. Teleportem nebo po žebříku ve výklenku vylezete o patro výš, kde uprostřed místnosti z ocelové koule šlehají elektrické výboje. Potom se zasuňte do jednoho výklenku. S pomocí své neviditelnosti se přesuňte na plošinu s tlačítkem a těsně až vám neviditelnost vyprchá, tlačítko zmáčkněte. Vyřadíte tak kouli z provozu. Z toho samého místa se hned teleportujte do místnosti nad sebou. Ze středového podstavce seberte Mardukovu hlavu a vložte místo ní teleportační strojek. Koule se Sofií sjede dolů a za vámi se otevřou dveře. Projdete chodbou a výtahovou plošinou se spustíte k soše Marduka. Obejdete ho a ze zadního výklenku mu nasadíte jeho hlavu. Rázem ho oživíte. Doběhnete k němu a vyskočíte na plošinu vpravo. Do strojku vložíte Taklitovu část a pootočíte ovládacím kolem. Propadnete se do finální úrovně.

### 16. Aetherium

V poslední misi začínáte v teleportačním kuželu. Nejprve se dotknete spodního žlutého světla na boku a potom ve středu válce vyplujete na podestu, kde před vámi mezi modrými kvádry probíhá elektrický výboj. Vyskočíte na plošinu naproti a seberete nástroj z mimoprostoru. Vrátíte se teleportačním labyrintem dolů k místu s rotující elipsou a opět se dotknete žlutého světla (vypadá jako volské oko přilepené na stěnu ). Vyplavete vzhůru ke kruhovému otvoru s vírem a použijete novou věcičku. Dojdete k přístřešku, kde jste v předchozích kolech pomocí svíček spouštěli větrný mlýn. Projdete dál, otevřete si další clonu a středem teleportu se dostanete do dalšího víru, kterým se přesunete až do arény. Z jejího středu se na vás vyřítí Marduk. Jednou modrou chodbou proplavte níž a vydejte se do prostoru, kde se nachází známá socha se zrcadlem. V této misi používejte v labyrintu pro vaši lepší orientaci mapu s vyznačenou polohou křížku, který udává místo vašeho přesunu. Žlutá barva znamená správný směr. Od sochy seberete zrcadlo. Přesunete se zpět k Mardukovi a nastavíte ho proti jeho střelám. Střely se musejí od něho odrážet. Nejlepší je pozice ve středovém kruhu, kde Marduk zároveň dobíjí svoji energii z ocelové koule nad sebou. Až ho porazíte, seberte jeho medailon. Vložte ho na určené místo v místnosti. Ze stropu vyjede ocelová koule, ze které se Marduk dobíjel. Stoupnete si pod ni a prásknete do ní bičem. Nabijete ho elektrickou energií. Vrátíte se do míst se sochou a cestou před vraty z modré plošiny šlehněte bičem do ocelové koule nad vámi. Vejděte do víru a přeplavte do místnosti níž, kde je v kouli vězněna Sofie. Šlehněte bičem do ocelové koule nad sebou a plošina pod vámi se zasune. V chodbě se zároveň zavřou dveře. V teleportu se potom přesunete výš a projdete do dimenze, kde seberete zelený diamant. Vrátíte se a prásknete do druhé koule nad sebou. Opět se teleportem přesunete kousek výš a seberete modrý diamant. Bránu do nové dimenze otevřete vždy s pomocí nového přístroje. Naposled se vrátíte a šlehnete bičem do ocelové koule. Nyní koule uprostřed místnosti s vězněnou Sofií sjede dolů a Marduk se nečekaně převtělí do nové podoby. Přes teleport se dostanete k červenému diamantu. Potom se po vnější chodbě dostanete ke koncovému teleportu a přesunete se hned za něj do teleportačního kužele. Za ním z modré desky seberete podivnou hranatou věcičku. Na druhé straně potom zamáčknete tlačítko a otevřete si dveře. Na konci vnější chodby se ve svislém teleportu dostanete dolů do arény. Vstoupíte ke dveřím označeným na mapě žlutým křížkem a vložíte do nich zelený diamant. Vstoupíte do vedlejší dimenze do místnosti s kvádrem. Vyjdete zpět do arény a do dveří po levé ruce vložíte modrý diamant. Opět profrčíte do jiné dimenze. Stejně tak učiníte nakonec u třetích dveří s červeným diamantem. Uprostřed arény potom vystoupáte na část hradby, která zde průběžně vyrostla. Nyní na vás bude Marduk nalétávat a útočit z bezprostřední blízkosti. Dobře mířte a prásknete do něho bičem, až ho zcela zlikvidujete. Na středovou plošinu v místnosti vypadne vysvobozená Sofie. Zmizí v jednom východu z arény. Vydáte se za ní a budete průběžně přeskakovat a vylézat po sutinách a stoupat stále výš a výš. Cestu vám znepříjemňuje vzniklé zemětřesení. Vylezete až k Sofii a k velkému údivu společně s Volodnikovem zmizíte za horizont.

—Jiří Mužík

### Přehled jednotlivých misí:

01. Canyonlands
02. Babylon
03. Tian Shan River
04. Shambala Sanctuary
05. Palawan Lagoon
06. Palawan Volcano
07. Palawan Temple
    Return To Peru (prémiová mise - pouze po zakoupení mapy)
08. Jeep Trek
09. Teotihuacan
10. Olmec Walley
11. V. I. Pudovkin
12. Mero'
13. King Sol's Mines
14. Nub's Tomb
15. Infernal Machine
16. Aetherium

## Několik tipů a triků

# Quake 3 Arena

### Boti

Určitě víte, že Quake nemá jednolitý děj, ale že postupujete přes jednotlivé arény až k té poslední. V každé z nich vám dělá společnost jeden nebo více botů. Mají nejrůznější vzhled a vlastnosti, každý hraje trochu jinak, ale jedno mají společné – pokouší se zabít všechno, na co narazí, v nejlepším případě vás. Poté mají společnou také počítačovou inteligenci, takže to stále ještě není úplně ono, protože mají zvyk běhat po stejných trasách a chovat se tak trochu divně. Zato ale mají mnohem rychlejší reakce než leckterý člověk a nedají se ničím zastrašit nebo jinak psychologicky zneškodnit. Obtížnost je nastavitelná, je zde standardních pět levelů. Na I CAN WIN jsou boti poměrně v pohodě, takže je zvládnete s jednou rukou za zády, protože spíš jen pobíhají po aréně, sbírají zbraně a dělají vám pohyblivý cíl. Při BRING IT ON ještě stihnete svačit, ale boti vám pomalu ale jistě začínají dělat problémy. Podle mě je mnohem těžší zvládnout jednoho bota, než když je jich více, protože ten jeden jde jen a jen po vás. Na HURT ME PLENTY začíná ta pořádná sranda. Na tuhle obtížnost už bude potřebovat velkou část svého hráčského umění a musíte se do toho pořádně opřít. Začíná totiž opravdová řežba a pokud si nastavíte maximální počet botů (slovy jedenáct a vy), nezastavíte se, dokud někdo nedosáhne stanovený počet fragů nebo dokud nebudete muset jít vraždit někam jinam (škola atd.). Na tuto obtížnost doporučuji držet se stranou a sem tam vypálit raketometem nebo railgunem do hloučku bojujících. Obtížnost HARDCORE je fakt hardcore. To jsem si takhle vesele běžel a střílel po Hunterovi a najednou bum, přiletěla raketa, já se odporoučel do věčných lovišť a přes mojí mrtvolu spokojeně přeběhla zelená kostra s raketometem... Při tomhle se už zapotí i ti nejlepší hráči – boti sice nevynikají přílišnou inteligencí, zato však pobíhají po aréně sem tam, takže se velice špatně trefují, ale na druhou stranu oni se trefují do vás až příliš přesně. Asi nejlepší je stoupnout si někam do kouta a s brokovnicí nebo plasma gunem očekávat věci příští s rozhodnutím nedát svou kůži zadarmo. Na NIGHTMARE hrají jenom ti THE BEST, popřípadě ti, které těší vlastní smrt. Boti na tuto obtížnost jsou opravdové mašinky na smrt a vaše jediná šance je běhat, uhýbat a střílet jak nejlíp umíte, abyste si zachránili svoji drahocennou kůži, ale stejně se vám to většinou nepovede. Boty do své arény si můžete vybrat z třiceti dvou předdefinovaných botů, ve výběru vašeho bota máte ještě větší výběr, protože si můžete vybrat i jednotlivé barvy a k tomu ještě barvu efektů (na botech je několik animovaných míst, která světélkují). Někteří boti (nebo spíše botky) jsou vyloženě sympaťáci, například Mynx (mohla by se stát Larou Croft Quakovských závisláků, ale rozhodně bych vám neradil něco si s ní začínat), starý známý Doom nebo Anarki, který brázdí arény na svém vznášecím prkně, přes drsňáky jako je Patriot, TankJR a Sarge, a vyvrcholením je skupina nestvůráků v čele s Orbbem a Bonesem, těsně následovaných Kleskem, Urielem a Sorlagem. Jednotliví boti se liší nejen svým vzhledem, ale každý hraje trochu jinak. Nedá se říci, který je nejtěžší, protože to závisí na tom, jaký styl hry preferujete. V jednom si můžete být jisti, zadarmo vás vyhrát nenechají.

## Arény

Arén je k dispozici dvacet šest, v singleplayeru jsou rozděleny na šest skupin po čtyřech plus demo aréna a závěrečný level. Pokud se chcete dostat do další skupiny, musíte nejdříve rozsekat boty v těch předchozích. Boti jsou do arén předem přiděleni, takže si nakonec zahrajete se všemi. V případě, že už jste prošli všechny skupiny, můžete si zvolit sirmish a vybrat si libovolné boty a libovolnou arénu a jít do toho. Arény mají příznačné názvy, jako je například HOUSE OF MANY DEADS a podobně, jejich prostředí je kromě botů a zbraní vybaveno také nejrůznějšími hopsadly, teleporty, zrychlovadly a tajnými chodbami. Některé arény mají několik úrovní, potom teprve začíná ta pořádná sranda, protože ti nahoře mají krásný přehled o těch pod sebou a stačí jen mačkat pomyslnou spoušť a přičítat si fragy. Jediná nevýhoda těchto arén bývá většinou v tom, že můžete spadnout někom do hlubin a tím pádem ztratit jeden bodík vašeho score. Arény jsou konstruovány spíše jako akční, výhodných ostřelovacích míst je v nich jako šafránu, ale vy si s tím jistě poradíte.

## Zbraně a vybavení

Zbraně byly vybrány z minulých počinů ID Softwaru, takže se zde objevuje to nejlepší z Dooma a jeho následovníků, stejně jako z předchozích Quaků.

**GAUNTLET** – když vám dojdou náboje, zbývají vám už jenom vaše vlastní ruce, ale rukavice je syntézou motorové pily a boxera a to z ní činí poměrně nebezpečnou a účinnou zbraň, která má jedinou nevýhodu, a tou je použití v souboji tváří v tvář.

**MACHINE GUN** – standardní zbraň

s kterou začínáte, nemá příliš velký damage, ale zato střílí, dokud nedojdou náboje a s QUAD DAMAGEm je to velice užitečná zbraň.

**SHOTGUN** – starou dobrou

brokovnici jistě nemusím představovat žádnému hráči akčních her a ani zde prostě nemohla chybět. Charakteristické vlastnosti jsou velký rozptyl a velká účinnost na blízko, takže je to ideální zbraň na číhání za dveřmi a skupinovou melu. Jako protiopatření je nejlepší držet se dál od střílejícího.

**ROCKET LAUNCHER** – další

standardní vybavení každého akčního hrdiny, velké damage na jakoukoliv vzdálenost, ale malá kadence střel a obtížnost trefit někoho přímo vzhledem k rychlosti raket. Nejlepší řešení je číhat v úzké chodbě, kde není kam uhnout, popřípadě předvídat směr protivníka nebo místo přímo do něj střílet na místo kde stojí, aby ho zasáhl alespoň výbuch. Nejlepší obrana je uhýbat, popřípadě nezdržovat se v rozích a u stěn. Občas se vám povede raketa i přeskočit, ale radši to moc nezkoušejte.

**GRENADE LAUNCHER** – trochu

kontroverzní zbraň. Rozhodně není určena pro normální nošení, ale v některých arénách jsou lokace, ve kterých ho užijete díky nepřímé střelbě a velkému damage. Dá se používat i jako krycí zbraň při ústupu, a pokud někoho trefíte granátem přímo, bouchne dříve a v devíti případech z deseti to pro vás znamená další bod.

**RAIL GUN** – je určen pro

ostřelování (v Quaku nejsou druhé mody zbraní, ale zoom můžete využívat u každé zbraně), ale má velice malou kadenci a trefit se s ní není úplně snadné, zato damage opravdu stojí zato. Typická zbraň pro zastrčené kouty umístěné vysoko nad válečnou zónou, které skýtají pěkný rozhled a dostatek cílů. Lze využít také při běžném nošení, obzvláště při ústupu, ale díky malé kadenci musíte dobře mířit, jinak nemusíte mít další pokus. Nejlepší obrana je nezastavovat se na místech, kde se tvoří taková zelená kolečka a mrtvoly.

**PLASMA GUN** – taková obdoba kulometu s větší účinností, zato poměrně rychle docházejí náboje. Velice užitečná zbraň pro normální způsob boje, i když střely létají trochu pomaleji. Nejlepší obrana je zabít toho, kdo po vás střílí.

**LIGHTNING GUN** – jestli jste

někdy hráli Halflife, tak je to přesná replika. Produkuje stálý elektrický výboj, který velice spolehlivě ničí všechno, na co namíříte. Jediným limitem jsou znovu náboje, ale pokud šetříte, čeká vás s touto zbraní mnoho krásných pohledů na smrt vašich protivníků. Když potkáte někoho s LG, radši se mu kliďte z cesty, nejlépe za roh.

**BFG10K** – zbraň na vrcholu

žebříčku, převzatá z Doomu. Pro ty, co se s Doomem nesetkali, se dá účinek přirovnat k raketometu s mnohem větší účinností. Tato zbraň má ve zvyku zabít všechno v blízkosti dopadu náboje. Pokud na vás někdo střílí, tak už to většinou nerozchodíte. Doporučuji užívat na skupiny o třech a více botech. Na méně je to skoro škoda nábojů.
Z ostatního vybavení se ve hře samozřejmě objevily lékárničky a armory, ale navíc ještě několik zajímavých zlepšováků, které se po čase obnovují na takových pentagramech, kterých jste si nemohli nevšimnout. Všechny účinky těchto předmětů jsou časově omezené na několik desítek sekund.

**INVISIBILITY** – netřeba

vysvětlovat, prostě nejste vidět.

**QUAD DAMAGE** – toto nevinné

modré kolečko z vás udělá nejnebezpečnějšího hráče ve hře, protože výrazně znásobí účinnost vaší zbraně. Jediná nevýhoda je, že z vás vypadne po vaší smrti, a to má za následek, že nejnebezpečnějším hráčem je teď někdo jiný.

**SPEED** – obdoba steroidů z Duke

Nukema, vyšší rychlost a delší doskok.

**BATLE SUIT** – skoro dokonalá

ochrana před zraněním, zásahy vám berou jen velice málo.

**REGENERATION** – regeneruje vaše zranění, obnoví váš život až do dvou set.

Quake 3 – Arena je zaměřen hlavně na akční způsob boje, příliš mnoho strategického plánování si v něm neužijete, protože vaše plány většinou přeruší nějaký hráč vaší smrtí. Na druhou stranu se i zde dají najít výhodná místa, na kterých se můžete zakopat a číhat na nějakého bota nebo hráče, ale nejvíce úspěchů dosáhnete v nekompromisním a tvrdém boji v kotli arény.
—Robert Polák

# Kingpin

Na úvod, než se pustím do popisu jednotlivých lokací, bych vám rád dal několik praktických rad. Tak tedy za prvé: na začátku si můžete vybrat z pěti obtížností, ale rozhodně bych vám nedoporučoval REAL ani HARD, protože na tyto obtížnosti se hra stává téměř nehratelnou. Optimální je zřejmě obtížnost MEDIUM, kdy pod nepřátelskou palbou vydržíte dostatečně dlouho, ale necítíte se nesmrtelní. Další tip: nesnažte si zbytečně šetřit peníze na lepší zbraně, stejně je najdete dřív, než je bude mít obchodník na skladě. Radši si kupte brnění nebo vylepšení vašich stávajících zbraní. A poslední věc, která začíná představovat v dnešních akčních 3déčkách téměř samozřejmost, střílejte nepřátele do hlavy, je to totiž daleko účinnější než do ostatních částí těla.

## SKID ROW

Trubkou rozbijte prkna v plotě a vejděte do podzemní chodby, zde najdete munici do pistole. Potom zpátky a uličkou až na malé prostranství (zbraň si prozatím schovejte – klávesa G), kde vám chlapík nabídne páčidlo za dolar. Poněvadž peníze nemáte, pokračujte přes schodiště a na první křižovatce vpravo. Zastavte se před skladištěm a počkejte, až bude stráž poslouchat zápas v rádiu (zvuk bude hodně nahlas), pak rychle přeběhněte ke druhé bráně. Vejděte do skladu, v první místnosti najdete na plošině za krabicí peníze. Pak pokračujte až k malé kanceláři (nalevo je tu police s lékárnami). Zde narazíte na vaší první oběť. Abyste mrtvole sebrali peníze, musíte si kleknout a použít akční klávesu F. Vezměte whisky ze stolu a baterku na skříňce. Teď se vraťte ke křižovatce, opilec vám dá za whisky kód k trezoru (stačí s ním promluvit – klávesa Y). Kupte si páčidlo a zpět do skladu. V kanceláři vyberte trezor, rozbijte bednu a kryt ventilátoru napravo. Prolezte větrací šachtou do druhé části skladu.

V dlouhé chodbě jsou troje dveře, když použijete ty prostřední, dostanete se do místnosti se spoustou krabic a jedním strážným. Jeho zlikvidujte, ale krabice neničte. Tedy mám na mysli především malou posunovací krabici, poněvadž ta vám pomůže vylézt na ty větší a pak vlézt do větrací šachty, která ústí vedle stolu. Když prolezete šachtou ocitnete se na poličce ve vedlejší místnosti. Seberte *„magnetic coil"*, v místnosti jsou také náboje do pistole a lékárna. Vyjděte zpět na chodbu a posledními dveřmi pryč ze skladu. Nyní se na křižovatce vydejte na druhou stranu, na malém náměstí tu naleznete obchod se zbraněmi. Dovnitř se dostanete tak, že použijete tlačítko vedle dveří a po zazvonění dveře otevřete. Obchodník vám dá za *„magnetic coil"* pistoli, na kterou si rovnou kupte nějaké to vylepšení. Před krámem si najměte rváče s trubkou a odstraňte stráže u skladu (jejich brokovnice se bude hodit). Potom uličkou na konci náměstí projděte ke schodům do podzemní chodby. Chodbu hlídá banda svalovců, zabijte je a vydejte se chodbou do kanalizace.

Na první křižovatce se dejte vpravo, na další jsou pak tajné dveře uprostřed stěny napravo. Dveře vedou do doupěte místního gangu, poslední místnost slouží jako malý sklad zbraní a nahoře na polici je schovaná brokovnice. Až vyjdete tajnými dveřmi zpět do chodeb, dejte se napravo, potom znovu napravo a na další křižovatce už můžete jít na kteroukoliv stranu. Nyní po schodech nahoru, pryč od toho smradu.

Nejprve se vydejte chodbou vpravo, u baru se tu prochází vzteklej černoch se psem. Zabít! Automaticky mu vezmete hodinky a neautomaticky peníze. Vejděte do baru (maníkovi za neprůstřelným sklem musíte zaplatit deset babek). U pultu postávají dva pistolníci, můžete si je najmout za celkovou sumu padesáti dolarů. Teď musíte jít na pánské záchodky, kde dostanete od tlusťocha klíč výměnou za hodinky. Opusťte bar a vraťte se zpět do chodby, tentokrát se vydejte vlevo. V popelnici před domem je lékárna. Vlezte do domu a po schodech až na střechu, jakási parta sebevrahů se vám v tom bude snažit zabránit. Po prknu se dobelháte na střechu druhého domu, kde se můžete pokusit pomocí bedny vyškrábat na stříšku domku pro peníze, ale to se vám jen tak nepodaří. Vejděte do domku a pokračujte až ke dveřím, vedle nichž je nápis *„maintance"*. Poněvadž již máte klíč, hravě se vám podaří je otevřít a v pokoji najdete nejen vybavení, ale především ventilátor, kterým se doplazíte do velitelské místnosti místních mafiánů. Až vykonáte nezbytná opatření, vyjděte z místnosti a jděte chodbou vlevo. Na konci chodby totiž bydlí chlápek, který schovává sto babek v lednici a „rád" vám je půjčí. Nyní jděte druhou dlouhou chodbou k velkým dveřím, po stranách jsou nápisy *„exit"*. Abyste mohli projít, musíte rozmlátit prkna přibitá ke dveřím.

Seskákejte po zničených schodech a projděte dveřmi vlevo. Vejděte do domu, ve vstupní chodbě jsou po stranách dvoje dveře. Ty vpravo jdou otevřít jen z druhé strany, levé vás zavedou do malého skladiště. Potom se vstupní chodba rozbíhá, vpravo se jde na dvůr, ale vy zatím jděte vlevo a po schodech až do místnosti s rozbitými okny. Oknem skočte na římsu a přelezte do místnosti naproti. Je zde vybavení a hlavně páka. Zatáhněte za ní a sejděte po schodech za dveřmi . Ocitnete se v malé místnosti, jsou tu další schody vedoucí do pokoje s brněním v bednách a dveře ústící zpět do vstupní chodby. Až všechno vysbíráte, jděte na dvůr a projděte dveřmi v plotě. Pak podzemním koridorem na velké prostranství s železničním nadjezdem. Dveře nalevo vedou do krátké chodby s lékárnami a přes dům napravo se dostanete na vrakoviště.

Na vrakovišti je plno psů, a také spousta vybavení. Ale především je zde velmi potřebná baterie, která se nachází na hromadě slisovaných aut v pravé zadní části dvora. Jakmile si pro ní vyskočíte, vraťte se zpět k železničnímu nadjezdu a projděte zbývajícími dveřmi. Objevíte se zpátky u rozpadlého schodiště, vyskákejte nahoru a vraťte se k baru. Naproti baru je domek s garáží, ve které je motorka. Stačí se motorky dotknout, baterie se sama namontuje. A hurá do Poisonville!!

## POISONVILLE

Vylezte z kanálu, dejte se ulicí vpravo až k obchodu se zbraněmi, a pak podle šipek do baru. Tam si promluvte s Louiem (stojí na plošině nad pultem), dá vám za úkol navrátit ukradené dokumenty.

V budově je kromě baru ještě byt s nějakým vybavením a místnost označená nápisem *„roof access"*. Z této místnosti se dá dostat do skrýše místní bandy a to tak, že rozbijete prkna zakrývající okno, vyskočíte na trubku a půjdete vlevo. Potom seskočíte na roury o něco pod vámi a budete pokračovat až k otevřenému oknu. Uvnitř je pár mafiánů a věci. Jakmile si v okolí obchodu se zbraněmi vyřídíte všechny nezbytné záležitosti, vydejte se zpět na začátek a tentokrát použijte cestu nalevo. Jsou tu dva chlapíci, tak je vyřiďte a vyjeďte nahoru výtahem.

Teď už nad ničím nepřemýšlejte a zlikvidujte všechny, co potkáte. Pokračujte pořád dál, dokud nenarazíte na druhý žlutý žebřík. Dostanete se po něm do místnosti s ventilátorem, jenž vede na střechu. Až budete na střeše otočte se nalevo a přeskočte na protější střechu, jděte vlevo až do rohu. Je tu poškozená stěna, rozbijte ji. V místnosti se ukrývá plamenomet. Seskočte na dvůr pod vámi a pokračujte přes další skladiště. V první místnosti je spousta beden a na jedné z nich je brnění. Pokud ho chcete získat, musíte rozbít zadní okno v kanceláři nahoře a proskočit jím na bedny. Potom jděte dál až na další venkovní prostranství, jsou tu dva velké generátory. Dveře napravo vedou k ovládání generátorů, ale zatím jděte vlevo přes místnost s množstvím sudů. Dojděte do místnosti s elektrickým plotem, za kterým je ukryt trezor. Seberte klíč ze stolu a vraťte se zpět ven. Pak jděte, přes již zmiňované dveře, k ovládání generátorů a vypněte je. Teď se musíte vrátit do baru a najmout si kasaře. Berte rozhodně toho tlustšího a dražšího (je napravo od dveří), je to totiž profík. Vydejte se zpět k trezoru. Zde klikněte na vašeho kumpána klávesou Q, pak na trezor akční klávesou a nechte ho pracovat. Až budete mít dokumenty, odevzdejte je Louiemu v baru. Dostanete další úkol, klíč a povolení najmout si pistolníky ve skladišti (úplně na začátku).

U obchodu zatočte do uličky vlevo (leží tam mrtvola chlápka) a vejděte do dveří napravo. Pokračujte přes vstupní halu až do chodby. Naproti uvidíte poličky s vybavením za mřížemi, ale dveře jsou na této straně zamčené. Pokračujte dál přes malý můstek, ten si zapamatujte. Dál v chodbě je po pravé straně ventilátor, vlezte dovnitř, pak po trubkách vpravo, dokud se neobjevíte u poliček s vybavením. Seberte především dvě obrovské baterie a jděte přes můstek až na první rozcestí. Odtud pak vlevo do místnosti označené jako *„pump room"*. Umístěte baterie do napáječů po obou stranách čerpadla a vraťte se na můstek. Slezte dolů k mrtvole, obdržíte klíč. Teď se vydejte na rozcestí doprava a za dveřmi napravo zmáčkněte tlačítko. Vysune se vám most přes nádrž. Přes most se dostanete k výtahu, který vás vyveze do dalšího patra továrny.

Vylezte po žebříku, a pak jděte do chodby s množstvím barelů. Dejte se nalevo, dole je docela slušný sklad zbraní. Potom zpět na druhou stranu, dveře vás zavedou do obrovské haly. Zatáhnutím za páku na stěně uvedete do provozu pohybující se plošinky na hladině bazénku. Po plošinkách se převezte na druhou stranu a jděte vpravo. Je tu velká místnost s dalším bazénkem. Vylezte po žebříku

a pokračujte dál až k venkovnímu prostranství. Vylezte po schodech a projděte přes dvě místnosti pro další animaci. Potom se zbavte místního šéfa, který je vybaven plamenometem a vychutnejte si následující animaci. Na shledanou v přístavu!

## LIZZIE'S PROBLEM

Na začátku narazíte na kovové dveře napravo a zamčená vrata kousek dál. Vydejte se dveřmi a v místnosti *„storeroom B"* rozstřelte výbušný sud, dírou v podlaze pak můžete proskočit do *„storeroom A"*. Pokračujte stále dál, dokud nedorazíte na prostranství se žebříkem a velkou vodní nádrží. Skočte do vody, rozmlaťte páčidlem mrtvolu na dně a seberte klíč. Teď zpátky na pevninu a po žebříku. Vejděte do domku naproti baru, v krabici je tu granátomet a pár granátků. Jděte na záchod! Ne, nechoďte pryč! Já myslel na záchod v baru, promluvit si s Big Williem a jeho kumpány. Od jednoho z nich dostanete klíč a úkol osvobodit Lizzie. Vraťte se na začátek a použijte vrata, která předtím nešla otevřít. Dojděte až k lodi a seberte Lizzienu hlavu (už jí nebude potřebovat). Nyní zpět do baru, ukázat Williemu hlavu jeho milované. Willieho to zřejmě trošičku naštve a rozhodne se pomstít, vy mu samozřejmě musíte pomoci. Slezte po žebříku před obchodem se zbraněmi a použijte dveře vzadu na plošině.
Dveře vás zavedou do malého přístavu s malým motorovým člunem uprostřed. Vejděte do skladu nalevo, je zde zaparkovaný nákladák. Pokud rozstřelíte sud vedle nákladáků, uvolní se vám tajná chodba do pokoje s lékárnami. Až to vyřídíte, vyjděte po schůdkách, které jsou hned vedle nákladáku (nebo toho, co z něj zbylo). Projdete dvojími dveřmi a ocitnete se ve velké hale se žebříkem, vylezte po něm na horní plošinu. Nejdříve vyčistěte několik místností za dveřmi nalevo, a pak použijte druhé dveře, jenž vás zavedou na chodbu s dřevěnými stěnami. Jsou tu troje dveře, projděte těmi na konci chodby. Ve stropě místnosti je otevřený ventilátor, vyskočte na bedny a vlezte dovnitř. Teď pokračujte ventilační šachtou, na křižovatce vlevo, dostanete se na poličky ve vedlejší místnosti a budete si moci sebrat brnění. Vyjděte zpátky na chodbu a použijte třetí dveře. Objevíte se na palubě obrovské nákladní lodi. Až zabijete všechny nepřátele (někteří se schovávají mezi krabicemi), otevřou se vám dveře do podpalubí.
Seberte si všechno, co potřebujete ve *„storageroom"* a sejděte do dalšího patra. Hned na zezačátku narazíte na dveře s nápisem *„engineroom"*, ty jsou však zarezlé a nepůjdou otevřít. Najděte tedy v patře *„storageroom"* a seberte z police nádobu s olejem. Nyní se vám už podaří dveře bez problému otevřít. V posledním patře podpalubí jsou pak dvě strojovny s motory a sklad. Aby se vám otevřely dveře dál musíte vždy všechny v dané místnosti pozabíjet. Ve skladu se proti vám postaví samotný kapitán, je to docela tuhej chlapík, ale vy ho určitě obměkčíte.

## STEEL TOWN

Vstupte do baru a popovídejte si s barmankou. Dostanete za úkol osvobodit Davida, který je držen v místních ocelárnách. Vchod najdete dále vzadu a je označen nápisem *„Moker Steel"*. V první místnosti se vydejte nejdříve doprava a až vyčistíte všechny přilehlé místnosti, jděte druhou cestou po schodech, přes venkovní prostranství a několik dalších skladů až k vysokému žlutému schodišti. Když po něm vylezete, objevíte se na plošince v obrovské hale a pod vámi budou dvě velké nádrže s roztavenou ocelí. Tuto halu si zapamatujte a prozatím se vydejte dveřmi napravo. Projděte přes několik místností až na další plošinku s jakýmsi obrovským znakem odlitým z oceli (nebo co to vlastně je). Nalevo jsou tři velké šedivé nádrže. Přeskočte na ně a jděte na okraj té poslední. Pod sebou uvidíte obyčejné dveře. Seskočte tedy dolů a v pokojíku si budete moci najmout

usměvavého samopalníka. Vyškrábejte se po rozbitých schodech k malému skladu, a pak přeskočte přes zábradlí do místností, kterou jste již navštívili předtím. Teď jděte do té obrovské haly, kterou jste si měli pamatovat a skočte dolů k nádržím (pozor, ne do nich!). Sejděte po schodech, projděte dveřmi, a pak dál a dál. Vyjeďte výtahem a dejte se vlevo, v místnosti s množstvím skříněk najdete Davida. Mluvte s ním, dokud se k vám nepřipojí. Nyní máte dvě možnosti, buď ho dopravit do baru živého, což vám umožní dostat se do skladu u obchodníka, anebo mrtvého, což vám sice neumožní nic, ale pokračovat budete moci tak jako tak.
Jděte zpět k výtahu a chodbou napravo. Na konci chodby jsou dveře s nápisem *„keep out"*, dveře jsou sice zamčené, ale David vám je bez problému otevře (je to stejná operace jako s trezorem). V místnosti pak na vás čeká překvapení. Přeběhněte do haly naproti, je tu ovládací panel s čudlíčkem. Zmáčkněte ho. Vysune se nádoba s roztavenou ocelí a vy po ní přeskočíte na plošinku na druhé straně. Pokračujte do další haly s dalším ovládacím panelem a s dalším čudlíkem. A tentokrát to bude po traverze na ochoz naproti. V první místnosti napravo musíte prolézt ventilátorem a pak už se snadno probijete přes soustavu místností zpět na začátek. Pokud máte Davida stále živého, otevře vám dveře do skladu s brněním nedaleko baru, a pokud je mrtvý, tak vám neotevře nic. Každopádně si zajděte promluvit s barmankou, dostanete od ní totiž veledůležitý klíč k velitelství firmy Moker (první dvojité dveře směrem k ocelárně).
Není tu už celkem co řešit, snad jen v jedné z prvních místností musíte rozstřelit hromadu výbušných sudů na můstku nad vámi, můstek následně spadne na jedné straně dolů a vy budete moci po jeho zbytcích vylézt na horní plošinu. Potom přejděte po okraji kádě s ocelí, přeskočte na druhou stranu a pořád dál. Na konci vašeho putování ocelovým městem narazíte samozřejmě na dalšího tvrďáka, tentokrát s raketometem. Takže pozor na něj.

## DERAILED

Vylezte z vlaku a uzávěrem mezi posledním a předposledním vagónem uvolněte poslední vagón. Ten vám proboura cestu dál do tunelu. Na levé straně tunelu nejdete v podloubí ocelové kolo uzávěru. Vraťte se na začátek a jděte chodbou za vagónem, ze kterého jste vystoupili. U plotu nabitého elektřinou otočte uzávěrem a vydejte se do kanalizace. Brzy dorazíte k žebříku. Pákou otevřete poklop a nahoře namontujte kolo na uzávěr s nápisem *„east D51"*. Nyní pokračujte v cestě skrz kanalizaci, za chvíli se dostanete k železničnímu mostu. Vylezte na most a prolezte tunelem na další venkovní prostranství. Cesta dál je tu zablokovaná závorami, skočte tedy přes zábradlí do řeky a dojděte soutěskou do zdemolované místnosti. Pomocí krabice vyšplhejte na zdemolované schody a přejděte do vedlejší místnosti, kde je páka, která otvírá závory. Dveřmi se dostanete rovnou zpátky do tunelu. Pokračujte kolem již otevřených závor k železničnímu přejezdu. Tady se dejte nalevo, přes drátěná vrátka, a pak vraty do vlakového depa.
Vyšplhejte po žebříku do kontrolní místnosti a použijte páku. Jeřáb přesune obrovskou bednu z vagónu, a tak budete moci vyskočit na vagón a následně na druhou stranu. V další části depa vylezte na vlak uprostřed a přeskákejte přes vagóny na zvýšenou plošinu. Projděte skladem a stále dál dokud nenarazíte na další vagóny. Rozpojte je. Jeden z nich se trochu posune a vy budete schopni se přes něj dostat na zvýšenou plošinu. Vejděte vraty do haly se dvěma posuvnými háky. Ten, který je blíže k ovládacímu panelu, posuňte pomocí páky doprostřed a vylezte po něm do druhého patra. Seberte obří pojistku, vylezte z haly a jděte dveřmi. Až umístíte pojistku do napáječe, spustí se žebřík vedoucí na střechu. Jděte dál a dál, dokud nedorazíte na prostranství s několika vagóny. Po schodech vyjděte do kontrolní místnosti, jsou tam tři páky. Za ty postranní

zatáhněte jednou a za prostřední dvakrát. Nyní se vám uvolnila cesta mezi vagóny a můžete pokračovat do závěrečné části depa. Ve velké hale vejděte do skladu nalevo a páčkami vedle stolu nahoře na plošince odemkněte vrata na druhé straně haly. Teď už stačí jen všechny postřílet.

## RADIO CITY STATION

Jestliže máte chuť, můžete se hned ze začátku připojit k gangu Jokerů, ale není to nutné. Pokud jste se rozhodli, že ano, musíte podstoupit tvrdou zkoušku, která spočívá ve vyvraždění obyvatel místní stoky jen za pomoci páčidla. Promluvte s pistolníky v metru a vydejte se vlevo. Zbytek už je na vás.

Vypadněte z metra a na malém náměstí jděte vpravo směrem nahoru. Na konci ulice narazíte na vrak auta a po obou stranách budou domy se spoustou balkónů. Vyšplhejte na nejvyšší balkón vzadu, přeskočte ze zábradlí na střechu domu a pokračujte dolů po schodech. Na křižovatce se dejte doleva a postupujte dokud nedorazíte k plechovým vratům, které jsou ve výklenku jednoho z protějších domů. Naproti vratům je padací můstek, který se spouští pákou hned vedle něj. Přejděte přes můstek a páčkou otevřete plechová vrata. Za vraty najdete další páku, jenž vám otevře bránu dole v ulici, vedoucí do další části města.

Vejděte do dveří na konci ulice, po schodech na střechu a tam se pak vyškrábejte na billboard. Z billboard přeskočte na střechu vlevo. V zábradlí na střeše je mezera, kterou využijete při dalším skoku na ochoz protějšího domu. Pokračujte po ochozu, po chvíli uvidíte chodbu v baráku nalevo, přeskočte tedy do chodby a použijte výtah.

V následující lokaci vyhledejte bar Typhoon a promluvte s chlapíkem postávajícím u stolku v jedné z postranních místností baru. Obdržíte elektronickou kartičku k mřížovým dveří, které se nachází naproti telefonní budce (telefon nebrat!). Dveře vás zavedou na malé prostranství, jakýsi ochoz. Vyskočte na zábradlí úplně vzadu a z něho pak přes zídku do kanalizace. Po několika minutách svižné chůze (a za zvuku střelby) dorazíte k vile samotného Kingpina. Vyčistěte první část domu a v nejvyšším patře vlezte do výtahu nalevo.

Dojděte na první rozcestí a pomodlete se. Pak se nejdříve vydejte vpravo, aby jste shlédli animaci s Kingpinem na balkónku. Potom se vraťte na rozcestí a použijte druhou chodbu. Dojděte ke dvěma dřevěným dveřím, oboje vedou do hlavní haly, kde na vás Kingpin již netrpělivě čeká. Ale zatím bych vám spíš doporučil sejít po schodech a prozkoumat místní skladiště zbraní (To koukáte co?! To je panečku arzenál!). Až se pořádně vybavíte, můžete se pustit do finálního souboje. K tomu bych vám dal ještě dvě rady, tak tedy za prvé, nesnažte se zabít Kingpinovu pomocnici, protože to zřejmě vůbec nejde. A za druhé, bude-li to nutné, vracejte se do skladiště zbraní, abyste doplnili síly! Tak, a to už je konec, přátelé.

—Fantomas

## ZBRANĚ

**PÁČIDLO** - V boji ho příliš

neuplatníte, ale je skvělé na rozbíjení krabic, a to zejména těch nízkých, poněvadž když je rozstřelíte, jejich obsah se znehodnotí.

**PISTOLE** - Slabá a pomalá, můžete

ji však různě vylepšovat. Dokonce si můžete koupit tlumič, nicméně ten vám stejně bude nejspíš k ničemu. Potom, co najdete THOMPSON, už pistoli zřejmě nikdy nepoužijete.

**BROKOVNICE** - Vynikající zbraň na

blízko, na větší vzdálenost ztrácí účinnost. Bohužel je však pomalá a nabíjení trvá hrozně dlouho.

**THOMPSON** - Skvělá věc

s neuvěřitelnou kadencí, což ovšem znamená, že za chvíli budete bez munice. Používá pistolové náboje.

**KULOMET** - Přestože střílí

krátkými dávkami, jeho síla je ničivá, a také disponuje dobrou přesností. Navíc si můžete na něj nechat namontovat chladící zařízení, což trochu prodlouží dobu střelby.

**GRANÁTOMET** - Velmi silná zbraň,

která se však může stát nebezpečnou i pro uživatele, protože vystřelené granáty se rády odrážejí od zdí a přistávají majiteli u nohou.

**RAKETOMET** - Obrovská zásoba

munice a slušná účinnost dělá z této zbraně vynikajícího pomocníka při putování světem Kingpinu.

**PLAMENOMET** - Akce

z plamenometem vypadá velice efektně, ale oběť většinou po chvíli uhasne a pokračuje v boji. Proto doporučuji zapálit a dodělat jinou zbraní.

## CHEATY

Spusťte hru příkazem „kingpin.exe +developer 1". Až budete ve hře vyvolejte klávesou „ ‘ „ čítovací řádek (možná nejdříve budete muset přepnout na anglickou klávesnici) a napište jeden z následujících kódů:

**IMMORTAL** – nesmrtelnost
**GIVE ALL** – všechny zbraně a munice
**NOCLIP** – nemusíte přebíjet
**GIVE CASH ***** – dostanete danou částku peněz
**GIVE COIL** – obdržíte mg. coil
**GIVE WATCH** – obdržíte hodinky
**GIVE BATTERY** – získáte baterii

# Podvodník

Podvodník je určen hlavně pro ty z vás, kteří si s nějakou tou hrou už **neví rady**. Budete zde nacházet spousty rad, cheatů a dalších pomůcek, díky kterým vám už žádná hra nebude připadat těžká.

## Spellcross

Napište v bojovém okně **"againagain"** a vašim jednotkám se obnoví počet kroků. Ve upgradovacím, výzkumném, aj. okně napíšete **"cashiup"** a vzrostou vám příjmy. Cheaty můžete samozřejmě opakovat.

## Tarzan

**stlevel** - skočí do příští úrovně, **ststage** - výběr levelu, stanimals - zabije všechna nepřátelská zvířata, **stsave** - uložení hry, **stload** - načtení uložené pozice, **sttarzan** - změna v Tarzana, **stjane** - změna v Jane, **stcolour** - kontrastnější barvy.

## Demolition Racer

Chcete-li mít přístup ke všem tratím a vozům, napište místo svého jména **"BIG CHEAT"** a poté napište své jméno, jako vždy. Pro demoliční ligu platí obdobné heslo **"LEAGUE CHEAT"**, které vám opět zpřístupní všechny tratě a vozy.

## Wheel of Time

Aktivujte příkazovou řádku (klávesa "~") a vpište následují cheaty:

**god** - nesmrtelnost, **allammo** - všechny zbraně a munice, **ghost** - umožňuje procházet skrze zdi, **fly** - létání, **walk** - chození, **behindview 1** - postava se vám zobrazí ze zadu, **behindview 0** - standardní pohled, playersonly - **pausa** (pro zrušení napište stejný příkaz), **invisible 1** - neviditelnost, **invisible 0** - zrušení neviditelnosti, **killall [class]** - do pole "class" zadejte příslušnou rasu a všichni příslušníci této rasy budou usmrceni

## Quake 3: Arena

Aktivujte příkazovou řádku a napište **"iamacheater"**. Dostanete přístup do všech úrovní s obtížností 1. Přístup do všech úrovní s obtížností 100 požaduje napsání tohoto cheatu na příkazovou řádku **"iamamonkey"**. **/ god** - nesmrtelnost, **/ give all** - všechny zbraně, **/ give + allammo** - dostanete příslušné věci (**/ give armor** - dá hráči brnění, **+ armor, +battle suit, + bfg 10k, + flight, + gauntlet, + grappling hook, + grenade launcher, + haste, + health, + invisibility, + lighting gun, + machinegun, + medkit, + personal teleporter, + plasma gun, + quad damage, + railgun, + , regeneration, + rocket launcher, + shotgun**

## SWAT 3: Close Quarters Battle

Stiskněte klávesu SHIFT a aktivujte příkazovou řádku. **iamleet** - okamžitá výhra, **johnwoo** - zpomalení hry, **swatlord** - nesmrtelnost, **biggerpockets** - nekonečná munice, **casual** - členové týmu přijdou o své svršky, **doubleshot** - větší kadence rychlopalných zbraní, **noshades** - při nočním misích bude den, **hotstuff** - podezřelí budou mít větší rezistanci, **justin** - podezřelí se nikdy nevzdají, **rabies** - pokud střelíte do krysy promění se v zabijáka.

V případě, že nechcete, aby vaše muže zraňovala střelba najděte soubor swat.cfg a změňte řádku **"shootgoodguys=1"** na **"shootgoodguys=0"**.

## Age of Wonders

Hru spusťte s parametrem **"beatrix"** (C:\AgeofW\aow.exe beatrix).

V průběhu hry pak stiskněte současně **CTRL+SHIFT+C** a můžete zadat tyto kódy: **GOLD** - 1000 zlata, **MANA** - 1000 mana krystalů, **FOG** - zapne či vypne, **EXPLORE** - prozkoumávání, **SPELLS** nebo **RESEARCH** - všechna kouzla, **WIN** - vyhraje level, **LOSE** - prohraje level, **FREEMOVE** - volný pohyb, **TOWNS** - přivlastní nezávislá města.

## Planescape Torment

Chcete-li vidět všechna videa ve hře, aniž by jste hru dohráli, je potřeba zeditovat soubor torment.ini. Pod sekcí s názvem (Movies) musí být u každé položky číslo jedna.

**[Movies]**
**BISLOGO=1**
**OPENING=1**
atd.

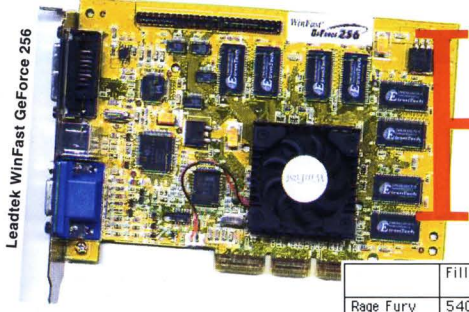
Ale výrazně bych se přimlouval za použití tohoto triku až po dohrání hry. Jinak vám totiž zkazí veškerou zábavu a překvapení.

## Battlezone 2

Podržte **ALT+SHIFT** a zároveň pište následující (úspěšné zadání bude potvrzeno zvukovým a obrazovým signálem): **TEBUFFY** - nezničitelnost, **TEDONTDIE** - celá mapa, **TENERD** - pohled ze satelitu, **TEDEADITE** - nekonečné střelivo.

## Star Trek: Hidden Evil

Během hry napište: **KIRK** - neomezené zdraví, **SPOCK** - přeskočí level, **BONES** - přidá hypnospray do inventáře, **SCOTTY** - všechny klíče a hesla.




# Annihilator vs GeForce 256

S příchodem GeForce 256 od NVIDIA se na scéně začínají objevovat karty založené na této technologii. Čip GeForce 256 odhalil hráčům nový svět počítačové grafiky. Byl to první čip s integrovaným "transform and lighting", díky čemuž můžete vychutnat daleko detailnější 3D scény s daleko větším počtem polygonů, a to bez zjevného zatížení procesoru. Prozatím ale tuto technologii využívá jen málo her (Quake 3 a ještě pár dalších), ale NVIDIA se nechala slyšel, že brzy přibude spousta titulů s podporou T&L. A proto se nyní podíváme na dvě karty, které využívají čipu GeForce 256 – Creative Labs Annihilator a Leadtek WinFast GeForce 256.

Zatímco firma Creative Labs už párkrát přišla s kartami založenými na TNT čipu, thaiwanská firma Leadtek, založená v roce 1986, se "vyznamenala" ve své době pouze motherboardy, LAN kartami a také velice špatnými grafickými kartami. Proto jsem k jejich produktu přistupoval s jistým skepticismem a nevěřícným úšklebkem na obličeji, nehledě na fakt, že jejich karta se dodává prozatím pouze v SDR verzi, kdežto CL dospěli "už" k DDR (double data rate). Cenově jsou karty srovnatelné (viz. tabulka), což nahrává Annihilitaru. Leadtek se to snaží uživatelům vynahradit TV-out a DVI výstupem a podle prodejnosti se jim to i velice daří.

| | Creative Labs Annihilator | Leadtek WinFast GeForce 256 |
|---|---|---|
| On-board memory | 32 MB 5.5 ns | 32 MB 5 ns |
| RAMDAC | 350 MHz | 350 MHz |
| Max. rozlišení | 2048x1536x32 | 2048x1536x32 |
| AGP 4x | ano | ano |
| Video out | ne | TV-out (800x600) DVI (1600x1200) |
| Aktivní chladič | ano | ano |
| Cena v ceníku | $249.99 | $249 |

| | Fill-Rate | Memory ndwidth |
|---|---|---|
| Rage Fury MAXX | 540 Mpixel/sec | 4.96 GB/sec |
| Leadtek GeForce | 281 Mpixel/sec | 2.656 GB/sec |
| Annihilator DDR | 480 Mpixel/sec | 4.8 GB/sec |

V další tabulce vidíte, na co jsem narážel při narážce na SDR a DDR verzi (lepší výsledek u Annihilatoru v memory bandwidth a Fill-Rate testu je dán právě tím). Pro srovnání přidávám i výsledek Rage Fury MAXX, která tyto "diblíky" nechává daleko za sebou.

Dále se podíváme na výsledky ve všeobecně uznávaných hrách, jako je Shogo, Descent 3 atd.
Tyto výsledky samozřejmě nejsou konečné. Jakmile se na trhu objeví DDR verze Leadteku, pak to jistě pohne s výkonem nahoru a cenami nejspíše dolu. Pokud tedy chcete rychle výkonnou grafickou kartu, pak si nyní kupte Annihilator. Pokud vám nevadí chvíli počkat, můžu vám vřele doporučit Leadtek WinFast GeForce 256 155/360. Teprve poté si totiž užijete té pravé kvality a co víc, nemusíte hrát na mrňavém monitoru, ale třeba na velké nástěnné televizi (nezapomenutelný zážitek – thank u Sweet) od jedné firmy, která říká "let make thinks better".
—Vladimír Kopáček

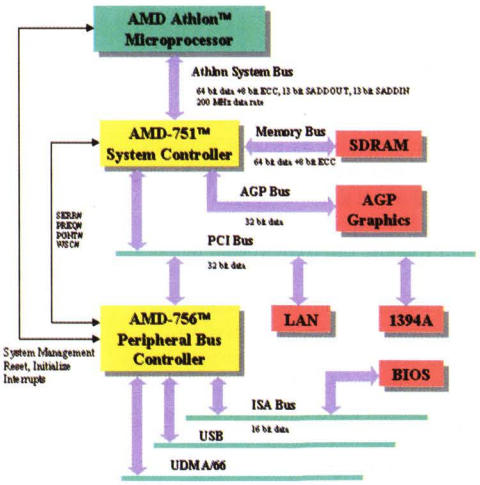
| | Annihilator DDR | Leadtek GeForce |
|---|---|---|
| Shogo - DirectX 640x480x16 | 73 | 68.1 |
| Shogo - DirectX 1024x768x16 | 71 | 63.2 |
| Descent3 - DirectX 640x480x16 | 103.7 | 101.8 |
| Descent3 - DirectX 1024x768x16 | 98.6 | 86.4 |
| Descent3 - OpenGL 640x480x16 | 104.8 | 100.2 |
| Descent3 - OpenGL 1024x768x16 | 99.8 | 83.5 |
| Descent3 - OpenGL 1600x1200x16 | 64 | 36.3 |
| Quake3 - OpenGL 640x480x16 | 86.6 | 85.4 |
| Quake3 - OpenGL 1024x768x16 | 85.2 | 68.4 |
| Quake3 - OpenGL High Quality 640x480x32 | 87.2 | 80.1 |
| Quake3 - OpenGL High Quality 1024x768x32 | 76.0 | 39.1 |
| NVIDIA Tree Mark simple 35,000 poly. 4 lights | 68.3 | 42.5 |

INZERCE

# Excalibur za 100 Kč

Vydavatelství časopisu Excalibur přišlo s lákavou nabídkou: Excalibur s CD za zvýhodněnou cenu 100 Kč. Tato cena platí pro všechny čtenáře, kteří si předplatí Excalibur na 6 nebo 12 čísel. Předplatitel pak bude dostávat nové Excalibury poštou až domů a bude tak mít jistotu, že mu je u stánku nevyprodají. U ročního předplatného ušetří předplatitel 600 Kč, které by jinak musel zbytečně vynaložit na nákup Excaliburu v prodejně. **Předplatné je možno si zajistit zaplacením 1200 nebo 600 Kč složenkou typu C na adresu: PCP, Excalibur, P.O.Box 414, 111 21 Praha 1.**

# Test nejlepších procesorů




V poslední době se na našem trhu objevilo hned několik nových procesorů a nejen řadovým uživatelům z toho jistě přechází hlava kolem. Nevědí, zda mají věřit poměru cena – výkon, reklamám nebo radám kamarádů. A proto jsme se rozhodli Vám tuto situaci ulehčit a připravili jsme pro Vás test nejnovějších procesorů PIII, Celeron, Athlon a Crusoe. Kdo v našich testech vyhrál, se dozvíte v tabulce. Při testování jsme se snažili dodržet co nejsrovnatelnější konfiguraci počítače, a tak jediné, co se měnilo, byly motherboardy. Testovaná konfigurace byla: 128 MB PC100 SDRAM, IBM 7.2 GB UDMA, GForce256 AGP 4x, SB Live! PCI, Toshiba XM-6302b 32x EIDE, Windows 98 Second Edition build 4.10.2222a, DirectX 7.0, rozlišení 1024x768 16-bit. Výsledky Crusoa byly převzaty od výrobce (96 MB PC100, Samsung 4.3 GB UDMA, integrovaná Intel 810ka s 4 MB paměti, integrovaný SB, Win 98, DirectX 6.1).

Jak sami vidíte, Athlon s přehledem vede. Za ním se umístil PIII, pak Crusoe, který je určen především pro mobilní verze počítačů a na konci Celeron. Ten se dá však přetaktovat, podle našich zkušeností na 650 MHz (při této frekvenci se ovšem systém stával nestabilním – 600 MHz bylo akorát). Stejně tak i námi testovaný Athlon jsme nakonec "vyhnali" až na báječných 750 MHz ("přelepování" zřejmě u AMD pokračuje, a tak se nám do ruky za levný peníz dostane výkonnější procesor, stejně, jako tomu bylo kdysi u AMD-K5). Pro Celeron také hraje cena, která je oproti PIII nebo Athlonu velmi výhodná. Ale kdybyste chtěli upgradovat z Celeronu na PIII nebo Athlon, koupě nového motherboardu Vás pravděpodobně nemine, což stojí další peníze. Tak co? Máte jasno v tom, s jakým procesorem bude v budoucnu pracovat Vaše PC? Doufáme, že ano.
—Vladimír Kopáček

| | PIII/600 MHz | Celeron 533 MHz | Athlon 600 MHz | Crusoe 600 MHz |
|---|---|---|---|---|
| CPUmark 99 | 42.7 | 37.5 | 45.9 | 38.1 |
| WinTune 98 | 145 | 119 | 150 | 139 |
| SysMark 2000 | 96 | 82 | 102 | ??? |
| High End Winstone 99 | 25.4 | 22.0 | 26.1 | 24.7 |
| Multimedia Mark | 1305 | 1178 | 1360 | 1249 |
| JMark 2.0 | 1125 | 991 | 1175 | ???? |
| 3D WinBench 2000 – processor test | 0.71 | 0.60 | 0.92 | 0.53 |

# Ondřej Neff - rozhovor

*[ Jirka Vyšín, Excalibur ]*

Přicházím k vile, která je z větší části ukryta za stromy v zahradě. Zastavil jsem se u branky a stiskl zelené tlačítko a v duchu si říkám: „Snad mě uslyší?" - Uslyšel! Za minutu se k brance přiřítil neviditelný pes a neslyšně začal štěkat. Nevědět, že zvoním u branky Ondřeje Neffa, známého autora vědecko-fantastických povídek a mimo jiné i vydavatele a autora Internetového deníku Neviditelný pes, bál bych se, že něco není v pořádku. Bart v klidu dál nehlasně štěkal a teprve když se mezi keři objevil samotný pan Neff, přidal na volume a začal doopravdy pouštět hrůzu. Pozdravili jsme se. Za chvíli mi už paní Neffová uvařila čaj a já jsem se mohl pustit do rozhovoru, který vám právě předkládám.

**Pane Neff, já bych začal takovou klasickou otázkou: Jak jste se seznámil s počítačem a jaký máte k němu vztah?**

Sleduji veškerou moderní techniku. Od dětství mě velmi přitahovalo všechno co se v technice děje a je technicky špičkové. Pochopitelně jsem se o počítačích dozvěděl už dávno, jako dítě v padesátých letech. Tehdy přicházely z Ameriky první zprávy, jak se na počítačích konstruovala první atomová bomba. Některé ty zvěsti byly fantastické, jak vím dneska, například, že už tenkrát Američani modelovali politické situace. Přirozeně, že k tomu také přispěl můj zájem o sci-fi, který je také vlastně datovaný už od dětských let. Ovlivnily mě první popisy umělých inteligencí Stanislawa Lema, ten předběhl dobu jistě o deset, patnáct let. Když pak jsem začal sci-fi sám psát, přirozeně že jsem psal o počítačích jako o fantastickém motivu.

Kdy jsem se k počítačům dostal? První vlnu počítačů, která k nám přišla, tvořily osmibitové Sinclairy. Minula mě, nikdy jsem Sinclaira neměl, nechtěl jsem ho. Mě zajímala pouze pracovní schopnost počítače. Ptal jsem se, jestli se na tom Sinclairu dá psát. Ujišťovali mě, že dá. Já jsem tomu oprávněně nevěřil. Byl jsem velmi skeptický. Jeden můj kamarád Sinclaira vlastnil a měl k němu i tiskárnu, legrační Seikoshu, tiskla na takové úzké papíry. K smíchu, že by se na tom dala psát povídka, neřku-li román! Tak to bylo v polovině osmdesátých let.

V pětaosmdesátém roce jsem sbíral podklady pro román Pole šťastných náhod. Říkám mu počítačové romaneto. Odehrává se v tehdejší současnosti, tedy v závěru starého režimu. Myslím, že jsem jeden z mála autorů, kteří se pokusili tu dobu zaznamenat. Počítač tam hraje velkou roli. Tehdy jsem o počítačích doslova nic nevěděl, takže jsem se nechal zaměstnat u skutečného velkého sálového počítače Akademie věd v Kobylisích. V románu je popsán provoz tohoto počítače. Z dnešního hlediska je všechno groteskní. Ta obluda měla 8 MB operační paměti, úlohy se ještě nosily ke zpracování na děrných štítcích, počítač používal k zápisu magnetické pásky a desky. Pozoruhodné bylo, že jsem za ty dva měsíce absolutně nepochopil, co tam u toho počítače dělám. Poctivě jsem tam pracoval a vykonával nějakou smysluplnou činnost a dokonce jsem za to dostával i jakési peníze, ale vůbec jsem nechápal, co tam dělám. Až dneska to vím a zase nechápu, že jsem to tenkrát nebyl sto prokouknout.

Takže až dneska vím, co po mě tehdy ten počítač chtěl, když dal hlášku, že třeba chce pásek G564. Musel jsem běžet do skladu pásků, vrazit pásek na stojan a roztočit ho. On si tam nachrochtal nějakou instrukci, pak mi řekl, ať to odnesu, a tak jsem to tam odnes. Byl jsem vlastně taková součást hardwaru. Asi tak chytrá, jako nějaké kolečko. No ale brzo jsem to měl pochopit. Už rok na to jsem koupil skutečně péčéčko. Bylo to přirozeně tenkrát PC-XT, ale už to byl tedy normální PC, klon IBM. Měl dvě disketové mechaniky 360 kB a samozřejmě žádný pevný disk, ty tenkrát teprve začínaly a byly pekelně drahé. Dalo se bez něho žít. Dneska to zní zcela neuvěřitelně, ale MS Word se vešel na jednu 360 kB disketu a na druhou disketu se zapisovaly texty.

S tímto ikstéčkem jsem pracoval asi 4 roky. Právě na něm jsem přeložil Neuromancera od Wiliama Gibsona, tuhle kultovní knížku kyberpunku. Dřív, když jsem psal na psacím stroji, byl jsem zvyklý na jeho klapání a viděl jsem, jak to, co píšu, leze na papíru, a zpětná vazba šla z papíru do očí a do mozku. Zvyknout si ze dne na den na monitor a tichou klávesnici bylo obtížné. Práce na překladu mi pomohla. Jelikož jsem nemusel řešit děj a věnoval jsem se jenom problémům jazykovým a překladatelským, snadněji jsem si na počítač zvyknul. Od té doby jsem přestal psát na psacím stroji. Dnes už bych neuměl na něm psát a nebo jen s velikými obtížemi. To byl tedy můj první počítač.

Ještě trochu odbočím. První polopoužitelný počítač, který jsem viděl, byl osmibitový Amstrad, taky se někde prodával pod názvem Joyce. Psal na něm Michael Žantovský, dnešní senátor, tehdy věhlasný překladatel z angličtiny. Navštívili jsem ho s Jaroslavem Veisem a on nám ho ukazoval. Už jsem byl nalomený, že si ho pořídím. Říkal jsem si, že tuhleto už začíná vypadat vážně, s tím se dá pracovat. Jenže Amstrad měl operační paměť 128 kB a dokázal zpracovávat pouze 3 stránky textu najednou. Pokud chtěl člověk přejít na stránku 4, tak se tři stránky uložily na disketu a zase z diskety se načetly další 3 stránky. Čili to strašně zdržovalo. Já jsem ho dokonce jeden čas měl, v době, kdy jsem měl na ikstéčku problémy s češtinou a musel jsem psát. Amstrad měl fenomenální textový editor. Byl to grafický program, měl v sobě integrovaný souborový manažer a byly v něm implementovány prakticky všechny fonty včetně azbuky a hebrejštiny. Bohužel, nebyl příliš použitelný kvůli té své pomalosti. Navíc měl třípalcové diskety, které byly speciálně pro něj.

Tenkrát počítačům málokdo rozuměl a nebylo s kým se poradit. Musel jsem si všechno objevit sám. Díky tomu jsem do toho celkem slušně proniknul. V roce 1990, po Plyšové revoluci, jsem se vrátil do deníku Mladá fronta jako redaktor a zakládal jsem zároveň scifistický měsíčník Ikarii. Tehdy ještě dožívala příšerná doba arogance polygrafického průmyslu. Režim prasknul v listopadu a prosinci a my jsme měli první číslo Ikarie hotové k vydání v lednu. Jaké tehdy ještě byly neskutečné obstrukce tiskáren, jak to nechtěli vysadit a že bude trvat 6 měsíců, vydat ten časopis! To vám dneska připadá asi fantastický, že někdo tisknul měsíčník půl roku. Já jsem si tehdy řekl, tak sakra, co kdybychom časopis dělali na počítači. A v počítačovém oddělení jsme začali experimentálně lámat Ikarii na počítači včetně skenování obrázků. V tiskárně Mír na Václavském náměstí další nadšenci upravili software pro osvitovou jednotku, aby uměl češtinu. Ikarie posloužila jako pokusný králík a tak se stalo, že byla prvním časopisem, který v tehdejším Československu vycházel čistě z datové předlohy. My jsme jim dávali diskety s daty, ta šla potom do osvitky a tam vznikaly filmy, ze kterých se již tisklo. A na základě těchto zkušeností potom bylo počítačové oddělení dostatečně připraveno na to, aby Mladá fronta jako první deník u nás vznikal softwarově. Dneska jsou už všechny deníky vyráběné softwarově. Ale Mladá fronta byla první díky tomu, že jsem tenkrát zblbnul počítačové maníky, aby se tím začali zabývat. Samozřejmě, že by se tím začali zabývat stejně, to já si probůh nekladu takovou zásluhu, ale je fakt, že jsem to uspíšil.

**„Já bych v takové továrně nebyl ani týden, odešel bych, naučil bych se něco jiného a pracoval bych jinde."**

**Trochu nyní odbočím. Jste jeden z nejznámějších českých autorů sci-fi. Jakým na vás naše sci-fi působí dojmem?**
Domnívám se, že v každé dílčí kultuře, jako je třeba česká kultura, je významná americká sci-fi a pak ta domácí. Samozřejmě existují výjimky. U nás je například tradičně oblíbená polská sci-fi. Česká sci-fi pokračuje ve vývoji. Dnes se již dá hovořit o šesté autorské vlně. Jsem přesvědčen, že se vyvíjí velice dobře, a mám radost, že autorů přibývá v obou těch hlavních směrech, to znamená jak ve fantasy tak ve větvi SF. Rozhodně si myslím, že mají autoři co říct, a je výborné, že je několik nakladatelství, která se jim věnují. Například Poutník, Milénium a také Grada nyní založila edici České sci-fi. Po stránce publikační je česká sci-fi dobře ošetřená. Také je dobré, že nezanikla tradice Ceny Karla Čapka, na které vyrostla řada autorů. Pochopitelně že tu roli líhně nebo mateřské školky do značné míry převzala Ikarie. Přece jenom je pro autora hodně stimulující, v dobrém slova smyslu výchovné, když vidí svoji práci otištěnou a když má na ní ohlas. To je strašně důležité.

**Karla Čapka zná spousta lidí jenom ze školy a z učebnic. Už méně se ví, že Čapek vynalezl slovo ROBOT a od něj ho převzal celý svět. Isaac Asimov se například vyjádřil v tom smyslu, že četl Čapkovo RUR, ale že jej považuje za strašné. Jaký vztah k Čapkově RUR máte vy?**
Já jsem na Čapkovi vyrůstal. Nezapomeňte, že jsem vyrůstal v době, kdy sci-fi u nás vycházela strašlivě málo, a kdo se o tento druh literatury intenzivně zajímal, četl i starší díla, po kterých by dneska málokdo sáhl. Vyrůstal jsem tedy na Verneovi, H. G. Welsovi a z našich autorů to byl samozřejmě také Čapek. Mám ho přečteného celého a obrovsky si ho vážím, byl to opravdu světový formát. Přirozeně že pohlížel na svět za okolností velmi chmurných. Je mi velice líto, že neodešli oba Čapkové, jak Josef tak Karel, do emigrace, jako například Voskovec s Werichem. Mohli v ní zůstat a bylo by to skvělé. Herci to měli tehdy obtížné, ale malíř a spisovatel mohli hodně dokázat, oba měli jméno a kontakty, Karel Čapek byl velmi vážený v Británii, jeho bratr Josef vystudoval ve Francii. Škoda.

**Asi byli bratři Čapkové příliš věrní naší republice na to, aby ji opustili...**
Ano. My si totiž neuvědomujeme jednu věc. Oni to byli lidé hodně zakotvení do 19. století, do doby, kdy pojmy jako víra, čest, věrnost a loajalita byly v hodnotových žebříčcích nesmírně vysoko. Jejich koncept světa byl úplně jiný, než skepsí hodně narušený koncept náš. Jsme vychovaní k určité nacionální vlažnosti a zejména dneska, kdy se svět internacionalizuje. Domnívám se, že dnes by lidem nedělalo vůbec žádný problém odejít do ciziny a žít tam. Mám žít v Praze nebo v Kodani? Nám je to jedno, ale Karel Čapek si to určitě nedokázal ani představit.

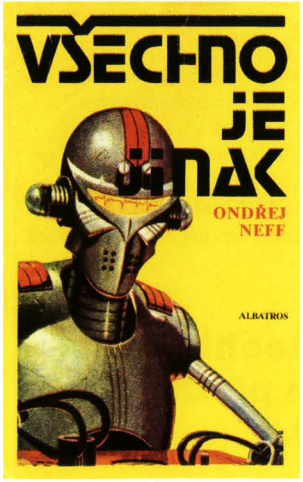
**V závěru knížky Tma zmiňujete, že důsledky elektrické smrti se téměř neprojevily v Africe, neboť tamní domorodci jí téměř nepoužívali, ale zároveň že chaos málo postihl Ameriku, neboť ta již byla na vysokém sociálním stupni a byla schopná se účinně bránit i nepředvídatelným katastrofám, jakou dozajista bylo i porušení fyzikálních zákonů. Zde se zřejmě odráží i váš pohled na kulturnost a na sociální vývojový stupeň národů a společnosti v našich krajích...**
To jste velmi správně pochopil. Jsem o tom naprosto přesvědčený a myslel jsem to zcela vážně. Domnívám se, že skepse, o které jsem mluvil, je strašná nemoc naší společnosti. Za skepsí velmi často skrýváme lenost, hloupost, neochotu k práci a k aktivitě a lhostejnost! Málokdo je ochoten pro něco zahořet a svoji osobnost do něčeho vložit. V okamžiku, kdy by došlo k takovémuto šoku, jaký popisuji ve Tmě, k naprostému přemíchání karet, nešlo by zůstat

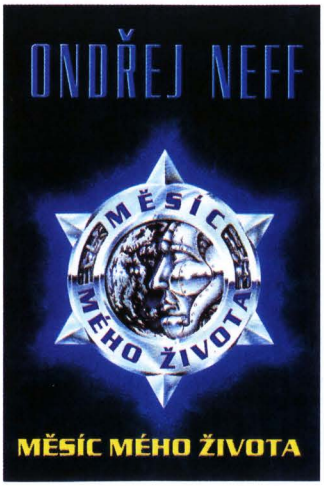
**„Chtělo by to totální nasazení každého jedince. Bohužel, naši lidé si odvykli osobní aktivitě.“**

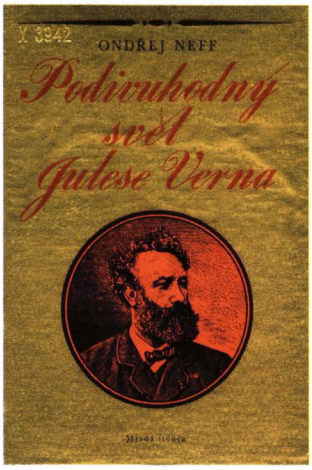
sedět na prdeli a vyčkávat, kdy přijde pomoc. Chtělo by to naopak totální nasazení každého jedince. Bohužel, naši lidé si odvykli osobní aktivitě. Dám příklad. Někdo pracuje v továrně, která mu tři měsíce neplatí peníze. Jak to, že ti lidi někomu nerozbijí držku nebo se neseberou a nejdou pryč? Neříkejte mi, že to nejde, a už vůbec nechci slyšet to české "vono je to těžký". Já bych v takové továrně nebyl ani týden, odešel bych, naučil bych se něco jiného a pracoval bych jinde. Naši předkové to běžně dělali. Já si myslím, že výchova k samostatnému rozhodování u nás doslova zdechla.
V této souvislosti bych rád řekl, a používám to jako pozitivního argumentu, když se debatuje o počítačových hrách, že pokud hrajete počítačovou hru, když odhlédnu od nějakých chatů, neboť ty mi hru zkazí (to je jako když si koupíte detektivku a přečtete si posledních pět stránek, kdo tu vraždu udělal), skutečně musíte udělat to, co se po vás chce. To je dle mého názoru obrovsky výchovné pro mladé lidi, hlavně pro děti. V počítačové hře buď příšeru trefíte a nebo ona vás sežere. Ne že ji okecáte a nebo že někomu vysvětlíte, že nejela tramvaj, nebo že vás maminka zapomněla vzbudit. Takovéto okecávací blbosti, na které jsme zvyklí v životě, ve hře nejsou. Tam máte letadlo, máte například proletět komínem, a když se netrefíte, tak GAME OVER a nashledanou. Tak to má totiž být, neboť tak to i v životě chodí. Bohužel, v realitě je demoralizující skutečnost, že GAME OVER se nedostaví hned, ale až po určité době. Než nastane, tak vám pořád někdo pomáhá a nechává vás v tom plácat a teprve potom dochází na GAME OVER a vy o tom ani nemusíte vědět. Takový je rozdíl mezi životem a počítačovou hrou. Principiálně je to stejné: Musíte jít do života jako do počítačové hry a to s totálním nasazením. Když prohrajete, tak prostě GAME OVER.

**Poslední dobou mám pocit, že ve hrách chybí vážněji pojatý dějový prvek. Co vy si o tom myslíte?**
Rozlišoval bych několik věcí. Jednou věcí je děj čili vlastní příběh. Potom je figura, se kterou se člověk ztotožní, a také celková atmosféra figur i příběhu. Děj může být velmi chatrný. Vezměte si například Chandlerovy detektivky. Jejich příběhy jsou z hlediska čistě dějového pitomé až groteskní, například že někdo najde na rohu obrazu napsané jméno vraha. Z hlediska dějového se jedná o naprostý nesmysl. Jenže tyhle romány mají svoji podmanivost i po tolika letech, protože mají silně vykreslenou ústřední figuru Philla Marlowa, se kterým se čtenář dokáže dobře ztotožnit. A navíc Chandler dokázal nesmírně zajímavě vytvořit prostředí, ve kterém se Phill Marlow pohybuje. A co tam hlavní hrdina dělá, je vlastně jedno. Tím chci dojít k dílčímu závěru – já bych děj ve smyslu sledu událostí, které mají v sobě příčinnou vazbu, moc nepřeceňoval. Naopak bych kladl důraz na figuru a na atmosféru. Myslím si, že je velice obtížné vytvořit figuru, se kterou by se člověk ve hře ztotožnil. Pořád ještě jsou počítačové hry technicky příliš nedokonalou věcí. V životě jsem hrál jen pár her. Nedá se tedy o mně říci, že jsem

**„Myslím si, že je velice obtížné vytvořit figuru, se kterou by se člověk ve hře ztotožnil.“**





**„Musíte jít do života jako do počítačové hry a to s totálním nasazením. Když prohrajete, tak prostě GAME OVER.“**

pařan. Hrou, kterou jsem měl rád, byla Little Big Adventure I. K tomu panáčkovi v ní jsem měl vysloveně vztah. Další zajímavou figurou ve hrách byla Lara Croft. To, že je to v rámci víceméně strohé grafiky sexy postavička, která má nesmírně svěží pohyby a podává fyzické výkony špičkového atleta, což zřejmě působí také hodně sexy, to je velmi zajímavé, a je to asi jeden z důvodů, proč je tato hra tolik oblíbená. Čili na ztotožnění s hlavní postavou kladu nesmírný důraz. Třeba Duke Nukem, tím, že on je takový drsný, i když ho vidíme vlastně jen v zrcadle, ale o něm vypovídá atmosféra celé hry, která je tak trochu marlowovská, plná zmaru.
Byl bych nerad, kdyby si někdo myslel, že mám něco proti příběhu. Je-li příběh zajímavý, tak chvála bohu za to, ale není to ještě záruka úspěchu a není to záruka zaujetí. Jde o to chtít být v tom prostředí. A to, co se v tom prostředí bude dít, je sice důležité, ale strašně také záleží na grafice, na muzice, na animaci. Proto je hra multimediální záležitost. Vezměme si například Little Big Adventure II. Po několika letech po jedničce vysmahly dvojku a neznám nikoho, koho by bavila. Přitom tam bylo to samé co v jedničce plus nějaké drobné vylepšení. Taky jsem se ji pokoušel hrát, a nebavila mě. Nějak se kouzlo prvního dílu vytratilo a přitom děj byl asi na stejné úrovni jako předtím.

**Když jsme se dostali ke hrám, můžete mi říci, která vás skutečně zaujala?**
Jako každý člověk má vzpomínky na svoji první lásku nebo první knížku, kterou vydá atd., tak já mám nesmírně vřelý vztah k osmibitovému černobílému Batmanovi. A naprosto nechápu, jak se tak nesmírně rozsáhlá hra – těch prostředí tam byla spousta – vešla do Sinclaira. Jak je to vůbec možné? To je úžasné umění. Musím přiznat, že jsem jí nedohrál celou. Možná mi někdo někdy poradí J. Pěknou vzpomínku mám také na Perského prince. Toho jsem hrál na ikstéčku. Měl jsem z práce půjčený notebook GRID, a ten byl zajímavý tím, že pocházel z výprodeje americké armády z operace Pouštní bouře v Perském zálivu. Já nevím, jak je to možné, ale na to, že to bylo ikstéčko, byl velmi rychlý. Ovšem grafiku CGA měl pomalou, takže display nestačil zobrazovat meč, když jsem šermoval. Nicméně, protože jsem to hrál furt na dovolené u moře, tak jsem se naučil souboje i poslepu. Potom jsem přišel do práce a hoši, kteří lámali deník, přišli a říkali, pojď se podívat, my tady máme něco senzačního. Na zlomu už měli 486ky s barevnou obrazovkou a všichni stáli kolem a čuměli, přijdu tedy blíž a koukám, mají Perského prince. A pořád ho zkoušeli hrát, jenže vezír je vždycky zabil. Říkám: “Hele, prosím vás, nechte toho, jste srabové, já vám předvedu, jak se zabíjejí vezíři.” No jo, jenže ono to nebylo žádné ikstéčko, ale 486-ka. Tam se na mě vrhnul ten vezír a okamžitě mě rozsekal. Na to mi řekli, že jsem moc hodný, že jsem jim ukázal, jak se to správně hraje, a vyhodili mě... To byla hezká hra...

**Kdy od vás můžeme čekat scénář na počítačovou hru, nebo chcete navždy zůstat věrný pouze literatuře?**
Uvažoval jsem o tom a dokonce jsem i scénář psal. Ale myslím si, že to chce speciální druh fabulace. Je potřeba, aby člověk byl v těsném kontaktu s herní komunitou své doby. Nemůže to psát jouda jako jsem já, který před deseti lety hrál nějakého Batmana.
Tak třeba rád píšu rozhlasové hry. Mám cit pro zvukové vyjádření, ne jenom pro dialog, protože v rozhlasové hře máte nejenom dialog, do kterého musíte zhutnit příběh. To znamená koncentrovat příběh na figury, ty oživit a všechno zasadit do zvukového prostředí, aby bylo podmanivé. A já na to mám prostě cit. Také mají moje rozhlasové hry docela úspěch – pokud může mít rozhlasová hra úspěch.
To samé určitě platí i pro počítačovou hru. Já v sobě nevidím, že bych měl pro ni cit. Vím, že ho mám na komiksy. Napsal jsem například scénář pro Káju Saudka na komiks Arnal a dračí zuby, kde jsem vlastně i autor obrazového rozvržení scén, poněvadž tvrdím, že komiks se nedá napsat jen tak. Třeba Foglar napsal scénář k Modré rokli, jako se píše povídka, a vůbec neměl tu vizualitu před očima. Však také foglarovský komiks je bohatě ilustrovaný román, to není komiks, kdežto Arnal je film zakletý do papíru. To není jenom věc příběhu. To musíte cítit, vidět to. V rozhlasové hře mám zvukovou představu, u komiksu obrazovou vizi, kdežto u scénáře na hru vizi nemám. Věřte mi, vyzkoušel jsem si to.

**Zřejmě bližší by vám bylo, kdyby za vámi přišel například autor a chtěl by zasadit hru do doby a atmosféry například již zmíněné Tmy?**
Určitě! Přispěl bych rád i radou, já bych proti tomu vůbec nebyl.

**Kdybyste měl být delší dobu o samotě, třeba na cestě vesmírnou lodí na Mars, co byste si sebou vzal za knížku, abyste se nenudil?**
Určitě kdybych si měl vzít jednu, tak by to byla bible. I když nejsem aktivní věřící, ale pouze jenom do počtu – pokřtěný a pak nazdar. Bible je totiž skutečně kniha knih a je v ní obrovské množství příběhů. Ale nejraději bych si vzal prázdný sešit a tužku a knihu bych tam psal.

**Kolik jste napsal knih a máte k některé z nich zvláštní vztah?**
Napsal jsem zhruba 30 knih a nedávám přednost žádné z nich.

**Poslední otázka. Jak vznikl Neviditelný pes?**
Internetem se zabývám od podzimu devadesátého pátého roku. Tenkrát jsem začal spolupracovat s AmberZinem, což je největší web o sci-fi. Tam jsem si to poprvé osahal, začal jsem pravidelně přispívat. Jasně mi z toho vyplynulo, že pokud by člověk chtěl zaujmout lidi, tak jim musí dávat denně něco nového. To byl jeden z popudů. A potom to, že se bude jednat o průsečík politiky a fejetonů o psovi, kamarádech a běžném životě, vyplývá z mých zájmů. Zajímám se o politiku, jako žánr je mi blízký fejeton. No a nakonec – nemám rád, když mi někdo šéfuje, dávám přednost svobodě. Neviditelný pes mi tohle všechno umožňuje, proto jsem si ho vymyslel.

**Děkuji za rozhovor.**

**„Hele, prosím vás, nechte toho, jste srabové, já vám předvedu, jak se zabíjejí vezíři.“**

*Omluva autorovi:*
*V minulém a předminulém čísle jsme pod vlivem Excalibur opojení opomněli uvést u článků „William H. Gates III a jeho Microsoft“ a „William H. Gates III – interview“ jméno autora. Autorem je Jirka Višín, náš specialista na rozhovory a odborná pojednání. -ml-*

# JSTE KOMPLETNÍ?

**Pokud není Vaše sbírka Excaliburů úplná, můžete si ji nyní za výhodné ceny doplnit.**

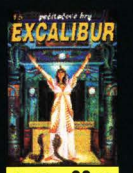
## Classic (0-10)

Classic (Ex 0-10, 292 strany) **190 Kč**

Ex 11 **20 Kč**

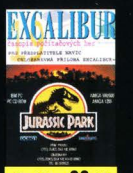

Ex 12 **20 Kč**

Ex 13 **20 Kč**

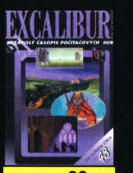

Ex 15 **20 Kč**

Ex 16 **20 Kč**

Ex 17 **20 Kč**


Ex 19 **20 Kč**

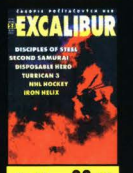
Ex 20 **20 Kč**


Ex 21 **20 Kč**

Ex 22 **20 Kč**


Ex 23 **20 Kč**

Ex 24 **20 Kč**


Ex 25 **20 Kč**

Ex 26 **20 Kč**

Ex 27 **20 Kč**

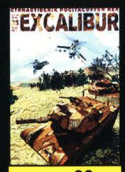
Ex 28 **20 Kč**

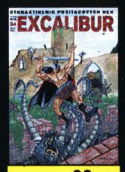
Ex 29 **20 Kč**

Ex 30 **20 Kč**

Ex 31 **20 Kč**

Ex 32 **20 Kč**

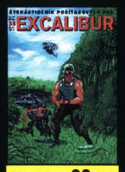

Ex 33 **20 Kč**


Ex 34 **20 Kč**

Ex 35 **20 Kč**

Ex 36 **20 Kč**

Ex 37 **20 Kč**


Ex 38 **20 Kč**

Ex 39 **20 Kč**

Ex 40 **20 Kč**

Ex 41 **20 Kč**

Ex 42 **20 Kč**

Ex 43 **20 Kč**

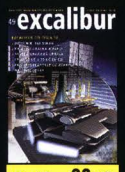
Ex 44 **20 Kč**

Ex 45 **20 Kč**

Ex 46 **20 Kč**

Ex 47 **20 Kč**

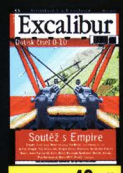
Ex 48 **20 Kč**


Ex 49 **20 Kč**

Ex 50 **40 Kč**

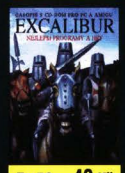
Ex 51 **40 Kč**

Ex 52 **40 Kč**


Ex 53 **40 Kč**

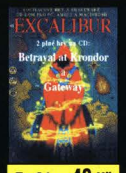
Ex 54 **40 Kč**

Ex 55 **40 Kč**


Ex 58 **40 Kč**

Ex 59 **40 Kč**

Ex 60 **40 Kč**


Ex 61 **40 Kč**

Ex 62 **40 Kč**

**47 Excaliburů:**
**pouze 490 Kč!**
Excalibur 11 - 13, 15 - 54 a 58 - 62
(původní cena 1.517,50 Kč)

**Velká série** (11 - 13, 15 - 54, 58 - 62) **490 Kč**

CD 50 **75 Kč**

CD 52 **75 Kč**

CD 56 **75 Kč**

CD 57 vyprodáno

CD 58 **75 Kč**

CD 59 **75 Kč**

CD 60 **75 Kč**

CD 61 **75 Kč**

CD 62 **75 Kč**

CD 63 **75 Kč**

CD 64 **75 Kč**

CD 65 **75 Kč**

CD 66 **75 Kč**

CD 67 **75 Kč**

**Excalibur CD série:**
**12 CD-ROMů za 480 Kč!**

Nyní je Excalibur CD 56, 58 - 67 a 70 za pouhých 480 Kč, tedy CD za 40 Kč! Jednotlivá CD stojí 75 Kč.

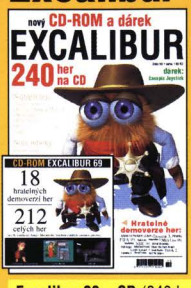
**Excalibur CD série** (CD 56, 58 - 67, 70) **480 Kč**

## Excalibur 68 + CD

Zahrajte si na svém PC staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na CD najdete **více než 200 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzí her pro PC a bonus: **dema na 3D akční hry!**

**Excalibur 68 + CD** (200 her) **120 Kč**

## Excalibur 69 + CD



Ještě více ještě lepších starých dobrých her pro 8bitové počítače! Nechybí spousta demoverzí her i užitečných programků. **Bonus: sportovní hry EA Sports.** Jako **dárek** dostanete první číslo návodového časopisu **Joystick.**

**Excalibur 69 + CD** (240 her) **+ joystick 150 Kč**

## Excalibur 70 + CD

U demo her i samotného časopisu se rozhodně nudit nebudete (dema na Kingpin, Requiem: Avenging Angel, Mechwarrior 3, Myth 2, Tank Racer...). Jako **dárek** dostanete starší číslo Excaliburu.

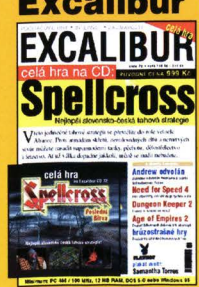
**Excalibur 70 + CD + starší číslo 150 Kč**

## Excalibur 71 + 2 CD

Za stenou cenu **2 CD-ROM!** Obsahují **24 dem, test verzi Quake 3 Arena,** shareware programy a různé zajímavosti. Druhé CD obsahuje **6 hodin hudby (!!!) ve formátu MP3.**

**Excalibur 71 + 2 CD 150 Kč**

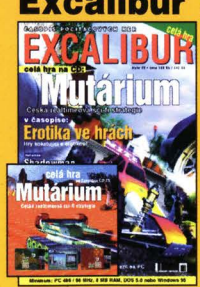
## Excalibur 72 + CD



Na CD je **plná verze** nejlepší slovensko-české tahové strategie **Spellcross.** Hra původně stála 999 Kč. **Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

**Excalibur 72 + CD s celou hrou Spellcross 150 Kč**

## Excalibur 73 + CD



Na CD je **plná verze** české real-timové strategie **Mutárium** v původní hodnotě 599 Kč. **Minimum:** PC 486 / 66 MHz, 8 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

**Excalibur 73 + CD s celou hrou Mutárium 150 Kč**

# Jak je získat?

• Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do **„Zprávy pro příjemce"** napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1.** Zaplacená čísla obdržíte do 7 dnů.

• Chcete-li starší čísla rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

**tel: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz**

# Celé hry téměř zadarmo!

**Že jsou hry drahé? To není případ Excaliburu! Nyní máte jedinečnou možnost získat za zlomek ceny jedné hry mnoho výborných her od Excaliburu!**

## Excalibur 72 a 73:

# Spellcross + Mutárium

Dvě CD obsahují **dvě celé hry:** nejlepší slovensko-českou tahovou strategii **Spellcross** a českou real-timovou strategii **Mutárium.**

**136 stran**

**Původní cena:**

~~1 598~~ **Kč**

**Pro Vás nyní jen**

# 195 Kč

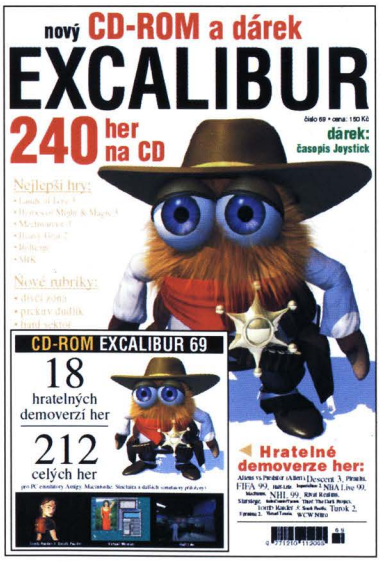
**„Zpráva pro příjemce":**
Excalibur 72 a 73 .... 195 Kč
+ poštovné a balné

**Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, MS-DOS 5.0 nebo Windows 95.

## Excalibur 68 a 69:

# Více než 440 celých her!

Zahrajte si na svém PC staré dobré hry pro ZX Spectrum, C64 a další 8bitové počítače! Na dvou CD najdete **více než 440 celých her!** Nechybí také spousta hratelných demoverzní her pro PC a dva bonusy: **dema na 3D akční hry a sportovní hry EA Sports!**




**bonus:**
**návodový časopis Joystick!**

**220 stran**

**Cena jen**

# 270 Kč

**„Zpráva pro příjemce":**
Excalibur 68 a 69 .... 270 Kč
+ poštovné a balné

**Minimum:** PC 486 / 100 MHz, 12 MB RAM, Windows 95.

# Jak je získat?

- Na zadní část **složenky typu C** (k dostání na poště) do **„Zprávy pro příjemce"** napište za co a kolik platíte a připočítejte poštovné a balné 30 Kč. Pokud chcete zaslat zásilku doporučeně, připočítejte ještě 20 Kč. Výslednou částku poukažte na adresu **PCP, přihrádka 414, 111 21 Praha 1**. Zaplacená čísla obdržíte do 7 dnů.
- Chcete-li dostat časopisy rychleji, zašleme je na dobírku. Stačí, když si je telefonicky nebo písemně objednáte a obratem je odešleme. Za dobírku připočítáváme 70 Kč.

**tel: 02 / 66 71 23 15 - 6 • fax: 02 / 66 71 23 16 • mail: excal@mbox.vol.cz**